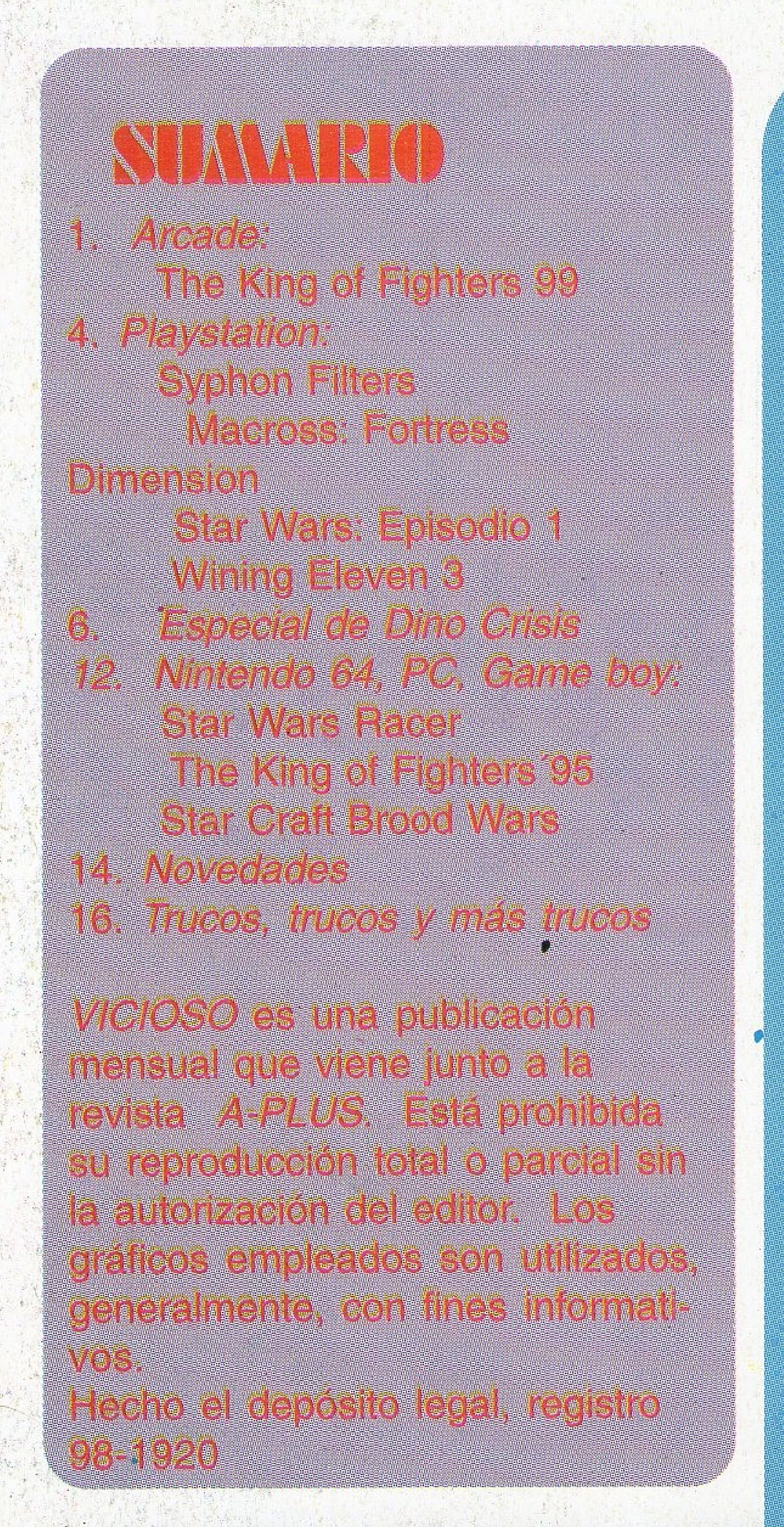
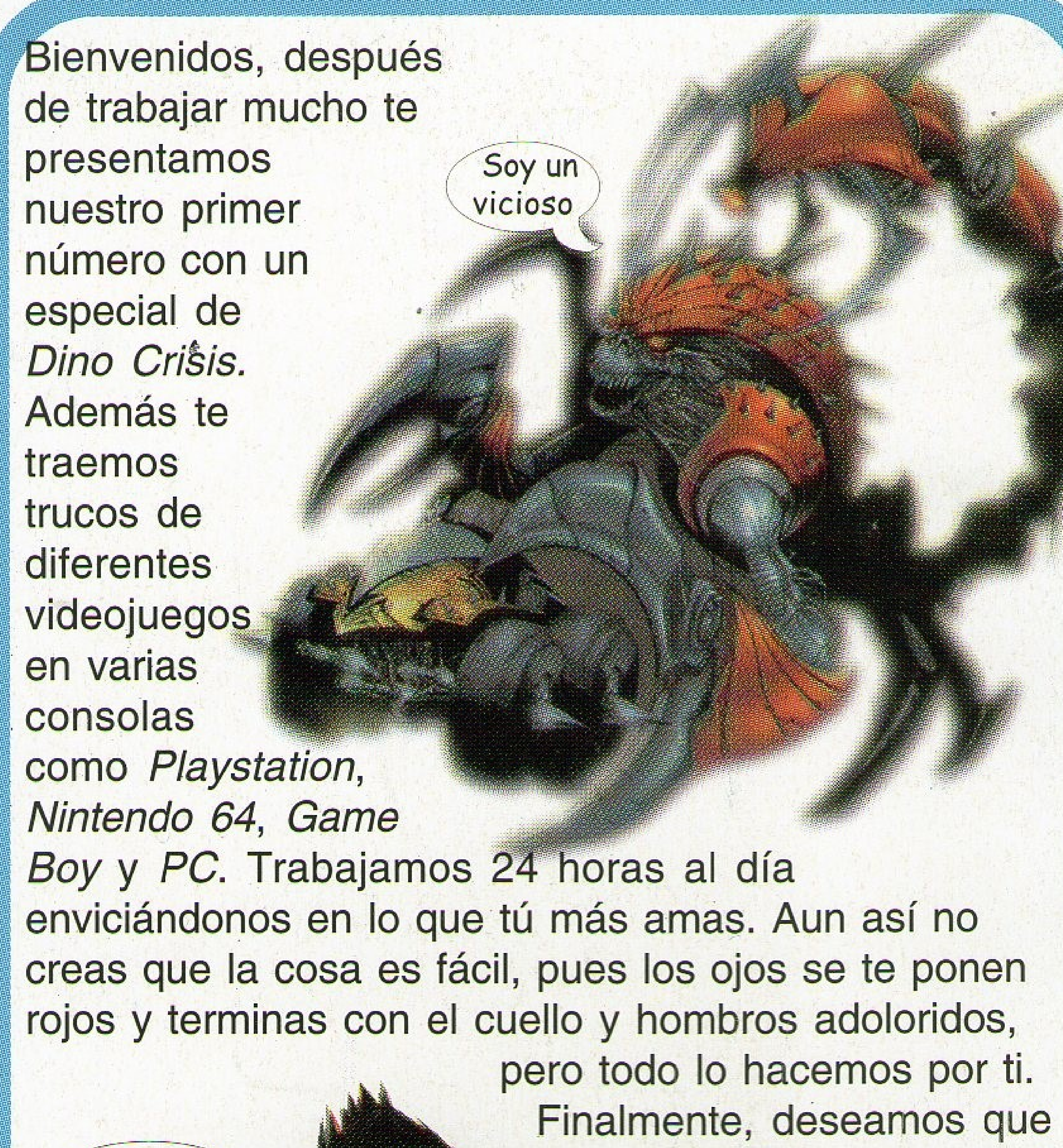

WINNING ELEVEN 3 - MACROSS: FORTRESS DIMENSION
VICIOSO
PlayStation Nintendo 64 PC Game Boy Dreamcast
ESPECIAL
DINO CRISIS
afiche
THE KING OF FIGHTERS 99
SYPHON FILTER
EPISODIO 1



SUMARIO

VICIOSO es una publicación mensual que viene junto a la revista *A-PLUS*. Está prohibida su reproducción total o parcial sin la autorización del editor. Los gráficos empleados son utilizados, generalmente, con fines informativos.
Hecho el depósito legal, registro 98-1920



Bienvenidos, después de trabajar mucho te presentamos nuestro primer número con un especial de *Dino Crisis.* Además te traemos trucos de diferentes videojuegos en varias consolas como *Playstation*, *Nintendo 64*, *Game Boy* y *PC*. Trabajamos 24 horas al día enviciándonos en lo que tú más amas. Aun así no creas que la cosa es fácil, pues los ojos se te ponen rojos y terminas con el cuello y hombros adoloridos, pero todo lo hacemos por ti. Finalmente, deseamos que en esta página, que será la del correo, puedas enviar tus sugerencias, preguntas y dibujos para poder responderlos en la medida de nuestras posibilidades.

Me duele mi mano de tanto jugar.

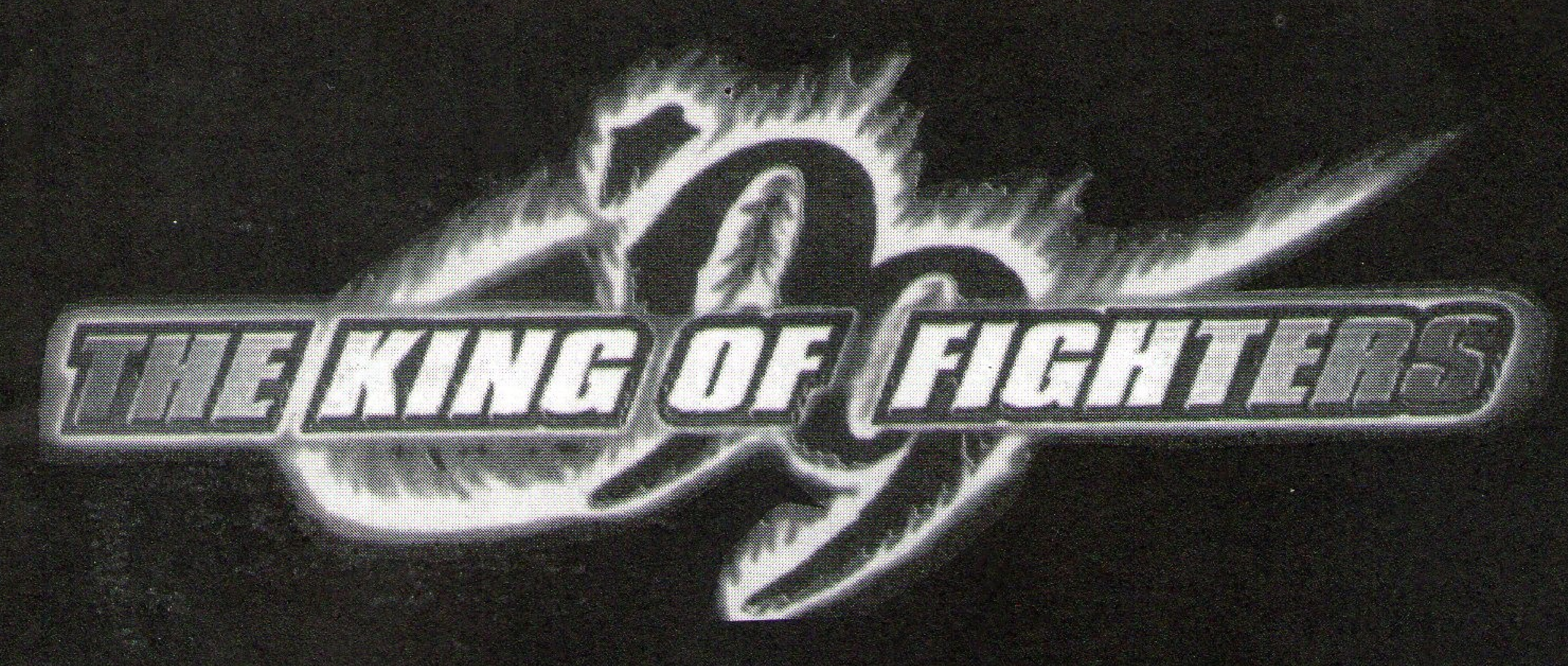
CORREO

Envía tus sugerencias, dibujos, comentarios u otra aportación a nuestras oficinas: Jirón Padre Guatemala 258-San Miguel (segunda paralela a la cuadra 25 de la Av. La Marina). Recuerda que todas tus cartas y/o dibujos publicados reciben como mínimo un ejemplar de cortesía. Haz llegar tus e-mails a: vicioso-magazine@starmedia.com



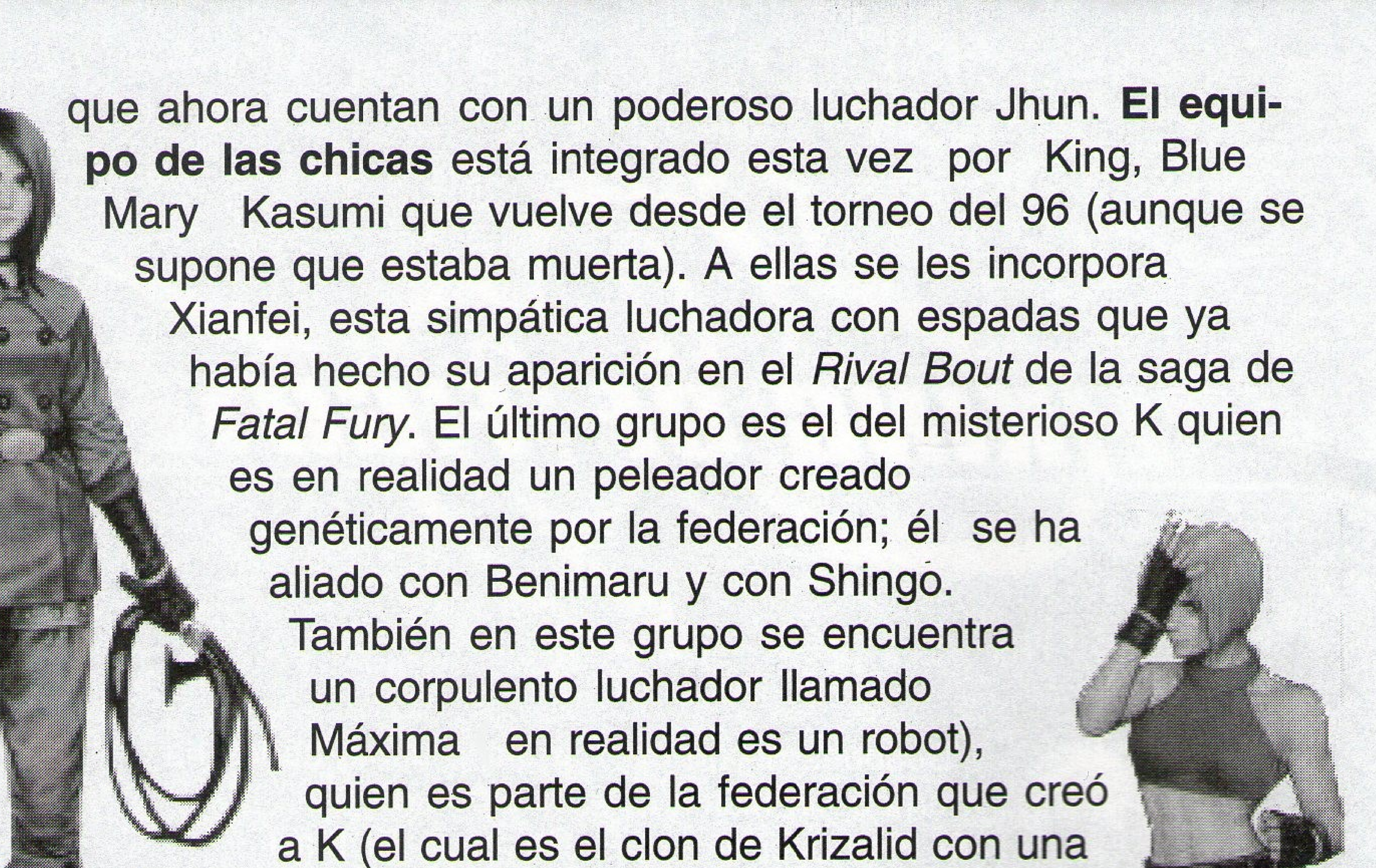
COPYRIGHTS







Después de un torneo sin historia, la SNK decidió sacar el capítulo cinco de este fenómeno en videojuegos, *The King of Fighters 99*, el torneo abrió las puertas a nuevos peleadores y se han puesto nuevas reglas, quizás la más saltante de todas sea que ahora los grupos son de cuatro luchadores, pero sólo pelean tres de ellos, mientras el último se limita a ayudar en pleno combate. La animación del juego se asemeja a la de un anime, los escenarios han mejorado cambiando del día a la noche y a veces de clima, ésto se da entre round y round. En el actual torneo sólo participan siete grupos que tendrán que ganar el derecho de enfrentarse a Krizalid, quien quiere destruir al mundo (el típico megalómano). Llos grupos son: el de **Los lobos solitarios**, Terry Bogard, Andy Bogard, Joe Higashi, a quien ahora se les ha incorporado Mai Shiranui. **El Ikari Team** que sigue contando con Clark, Leona, Ralf, cuentan con una nueva compañera llamada Whip, una chica que sabe usar muy bien su látigo.También directo desde el *Art of Fighting* vuelven Yuri Sakazaki, Ryo Sakasaki y Robert García, quienes están en un mismo grupo con su maestro Takuma, el que vuelve después de haber encontrado a los seguidores de Orochi, los responsables del incendio que destruyó su dojo. El grupo de **Los soldados psíquicos** Athena Asamiya y Sie Kensou, tienen como nuevo compañero al joven Bao, nuevo alumno de Chin Gensai, quien cuenta con nueva ropa, pero no otra actitud, siguiendo tan ebrio como de costumbre. El equipo de **Kim Kaphwan** vuelve junto con Chang



que ahora cuentan con un poderoso luchador Jhun. **El equipo de las chicas** está integrado esta vez por King, Blue Mary Kasumi que vuelve desde el torneo del 96 (aunque se supone que estaba muerta). A ellas se les incorpora Xianfei, esta simpática luchadora con espadas que ya había hecho su aparición en el *Rival Bout* de la saga de *Fatal Fury*. El último grupo es el del misterioso K quien es en realidad un peleador creado genéticamente por la federación; él se ha aliado con Benimaru y con Shingo. También en este grupo se encuentra un corpulento luchador llamado Máxima en realidad es un robot), quien es parte de la federación que creó a K (el cual es el clon de Krizalid con una fuerza equivalente a la de Kyo) y a los clones de Kyo (¿acaso a la SNK no se le pudo ocurrir algo más original?) que hacen grupo entre ellos y tienen técnicas y ataques diferentes que les servirán en este torneo titulado *La batalla del milenio*.

Whip

Blue Mary

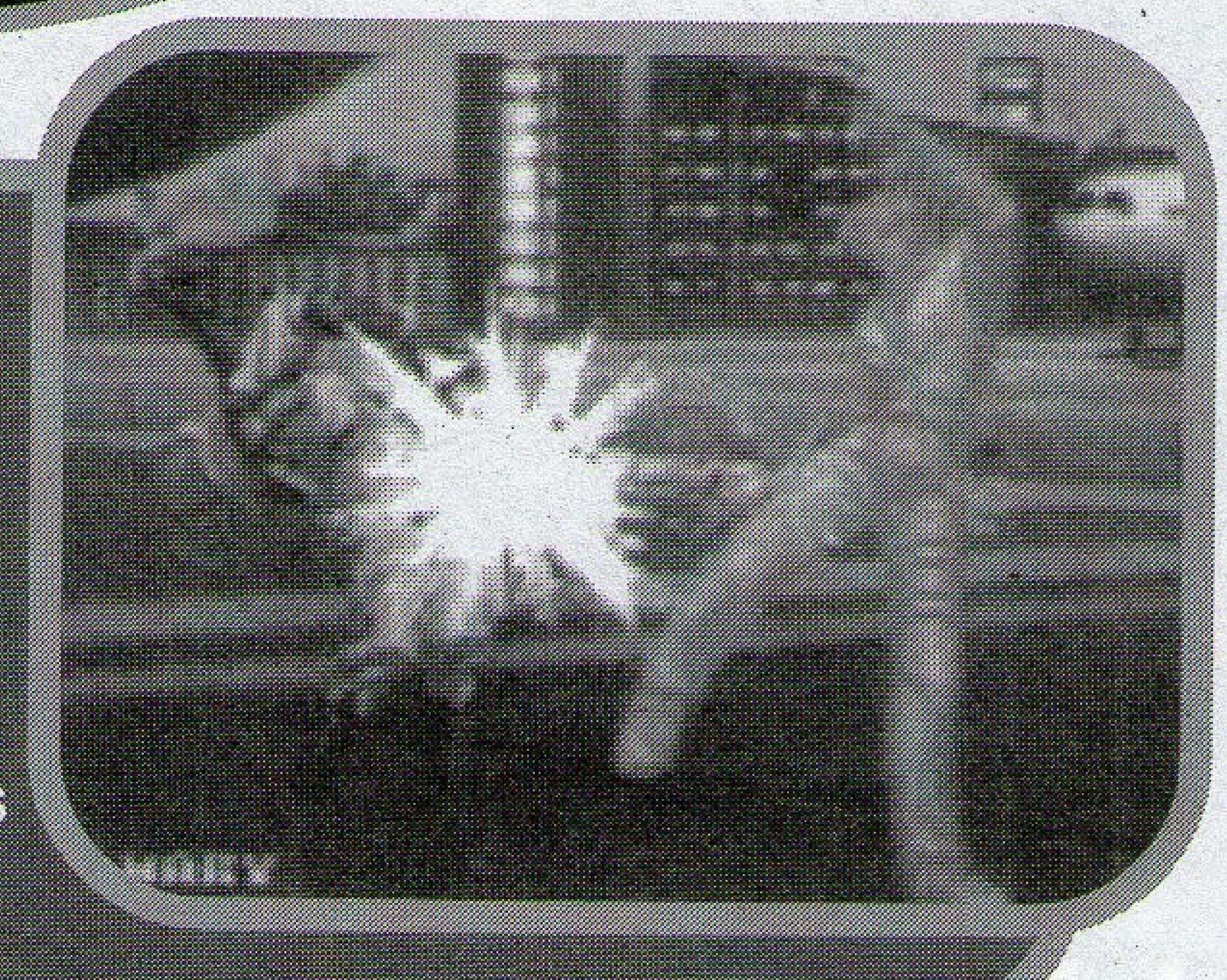
En este nuevo torneo también puedes escoger a Iori y al Kyo original, el que ahora tiene una casaca blanca para diferenciarse de sus clones. Para escoger a Kyo kusanagi al momento de escoger a los personajes debes de apretar y mantener apretado start e introducir el siguiente código: izquierda, derecha, arriba, izquierda, abajo y derecha, y en el recuadro donde está el sol aparecerá Kyo.

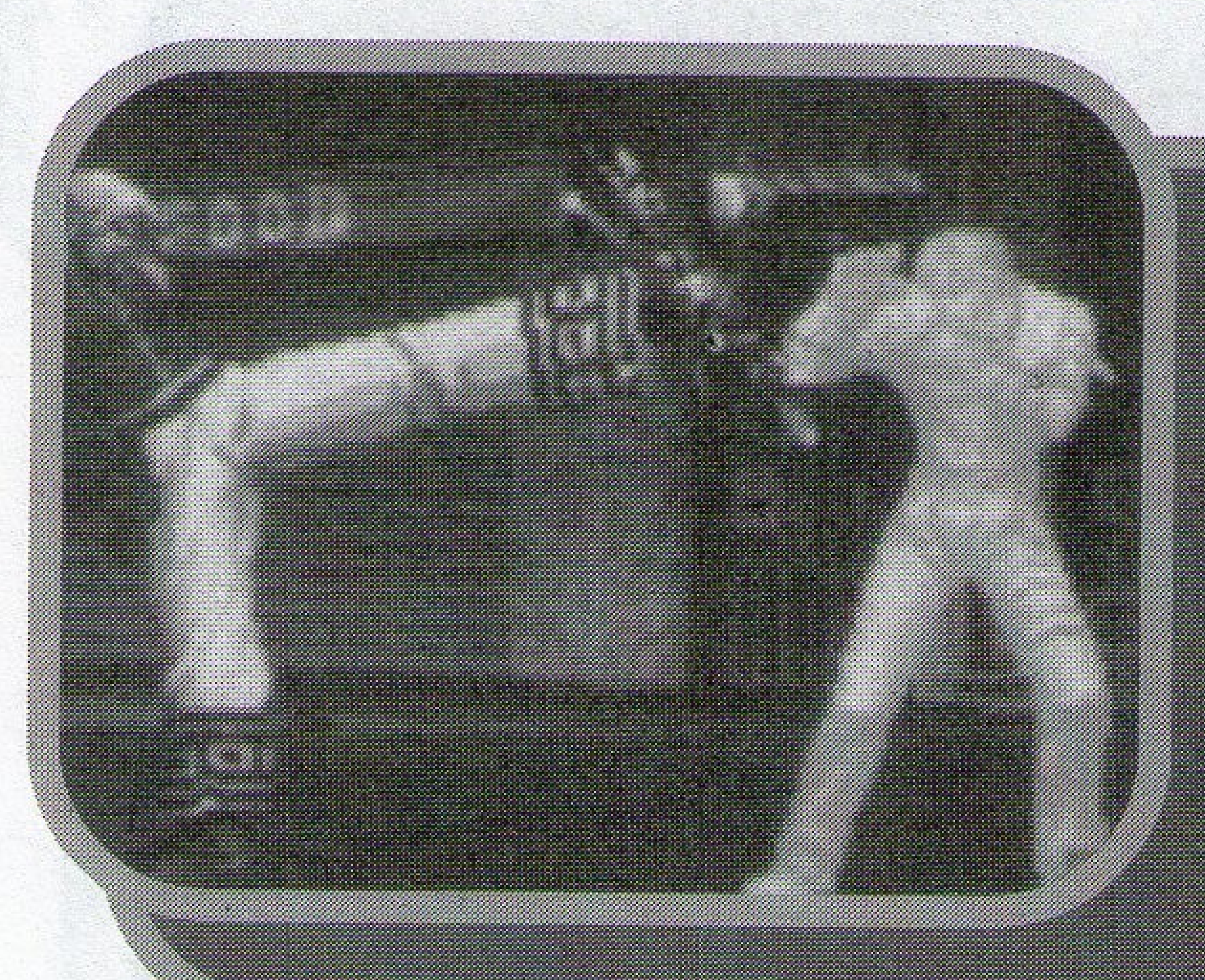
Para escoger a Iori debes ubicarte en en el recuadro de Random, luego apretas star , mantenlo así, e introduce el siguiente código: derecha, izquierda, arriba, derecha, abajo y derecha. Si lo haces bien en el recuadro de la luna creciente.

AÚN EN ESTE TORNEO SIGUEN SIENDO ETERNOS RIVALES

MODOS

Modo de Armadura
Este modo te permite incrementar tu defensa e impide que tú seas tumbado. Mientras dure el efecto puedes usar ataques normales pero no especiales.Para realizarlo sólo necesitas precionar BCD cuando tu barra de poder sea cargado.Con esta opción en ciertos jugadores los vuelves imparables.





Modo de counter
Esta opción sirve de dos maneras:
La primera es la explosión normal, que sólo hace que tus golpes sean más fuertes.
La segunda opción la usas cuando tu energía está baja, incrementas tu velocidad , tus golpes son más fuertes, pero, después de 9 segundos, tu energía se baja. Para realizarlo tienes que apretar ABC.

Combos

K´:Cuando estés cerca del oponente aprieta C, luego A, y rápidamente realizas dos giros en U hacia adelante e inmediatamente aprietras C.

Kim :Cuando estés en el aire cerca del oponente aprietas B con el control hacia abajo e inmediatamente conectas el especial en el aire (un giro en U hacia atrás, después un giro en U hacia adelante, y finalmente D)

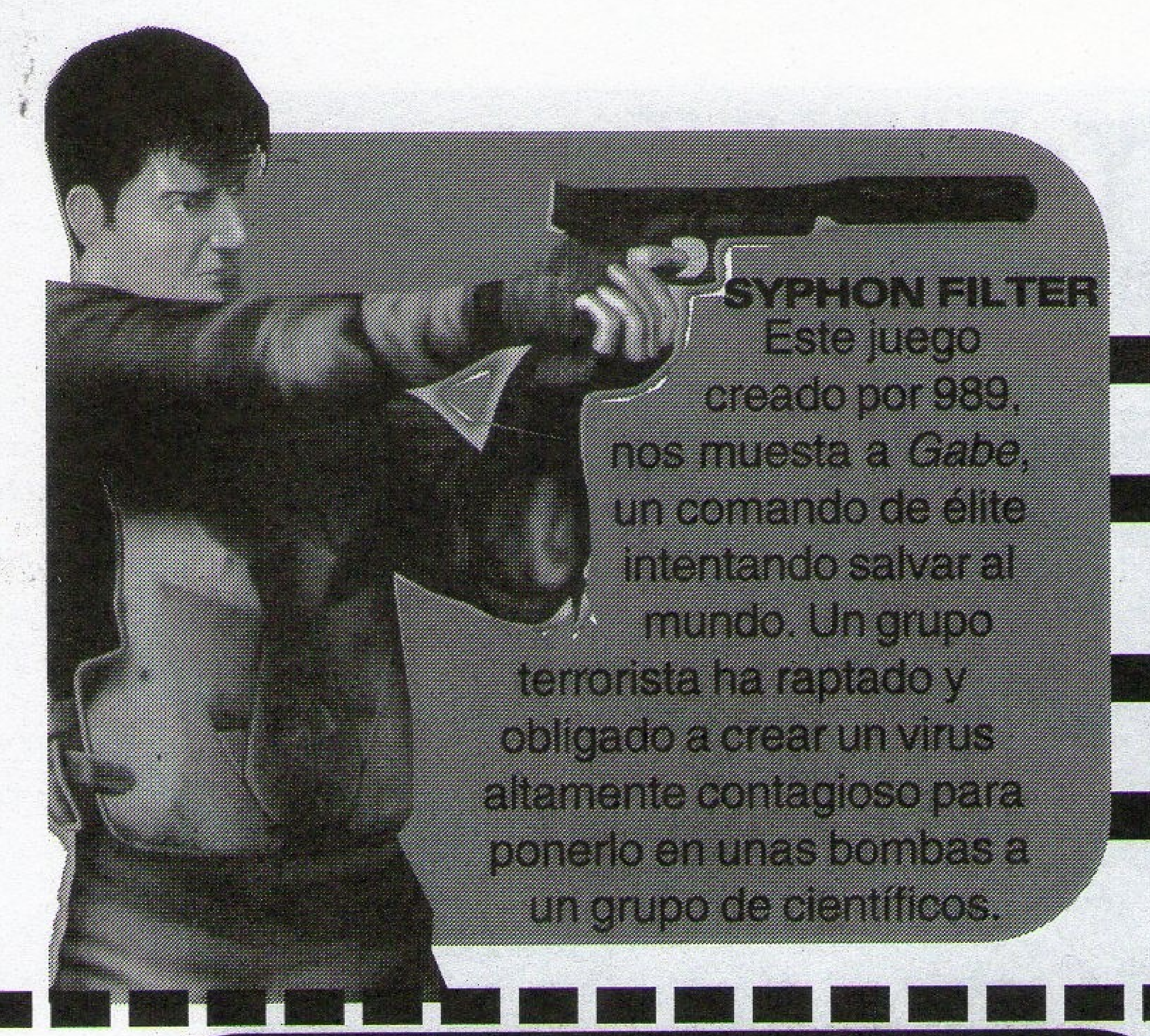
Kyo (original) : Saltas cerca del oponente, aprietas D, giras en U hacia atrás y luego B.

Ralf :B o D y un giro en U hacia atrás.

Clark: Palanca hacia atrás un seg.y medio aproximadamente adelante C, inmediatamente dos giros seguidos hacia arriba y C, luego dos giros en U hacia adelante y C.

Iori :Cerca del oponente lo cortas (Cy D), seguido de un giro en U hacia atrás, C, otro giro en U hacia atrás y C, finalmente otro giro en U hacia atrás y C





SYPHON FILTER

Este juego creado por 989, nos muesta a *Gabe*, un comando de élite intentando salvar al mundo. Un grupo terrorista ha raptado y obligado a crear un virus altamente contagioso para ponerlo en unas bombas a un grupo de científicos.

Los terroristas están dispuestos a bombardear el mundo si no se cumplen sus demandas. La primera amenaza de ataque sucede en la ciudad de Manhattan donde empieza la historia. Acompañado y constantemente informado por Liam Xyng, tus misiones irán avanzando a medida que vayas pasando los 22 niveles de juego, algunos realmente cortos, otros lo suficientemente largos, como para pasarte más de una hora intentando pasarlos. Tiroteo, todo tipo de armas de fuego de

MACROSS: FORTRESS DIMENSION



Ai oboete imasuka... Sí, claro, nosotros cantando, aunque si juegas esta versión de *Macross* ,acerca de la película *Ai oboete imasuka*, tendrás hasta ganas de besar la pantalla. Ver la película es divertido, jugarla es mejor. Maneja a Ikaru Ichijo (Rick Hunter) en un tiroteo lateral, a manera de la versión de *Super Nintendo*, pero con la ventaja que entre nivel y nivel podrás gozar de animaciones extraídas de la película, 12 niveles llenos de acción, manejando tu valkyrie, dominando sus 3 modos (batroid, gerwalk y fighter), cada una para cada tipo de situación. Así si eres atacado desde tierra, qué mejor modo que el de batroid que te permite disparar en todos los sentidos; en el espacio con tu fighter y en cualquier circunstancia con tu gerwalk. Una sola oportunidad para pasar el nivel, misiles infinitos y disparos a montón hacen del juego un reto considerable. Si no eres fanático de Macross, igual no debes perderte este título y por favor a pesar de lo que diga todo el mundo no es Macross *VFX II*, ésta es otra versión de Macross y con excepción del nombre no tienen ninguna relación las dos.

Star Wars, Episodio I: La Amenaza Fantasma

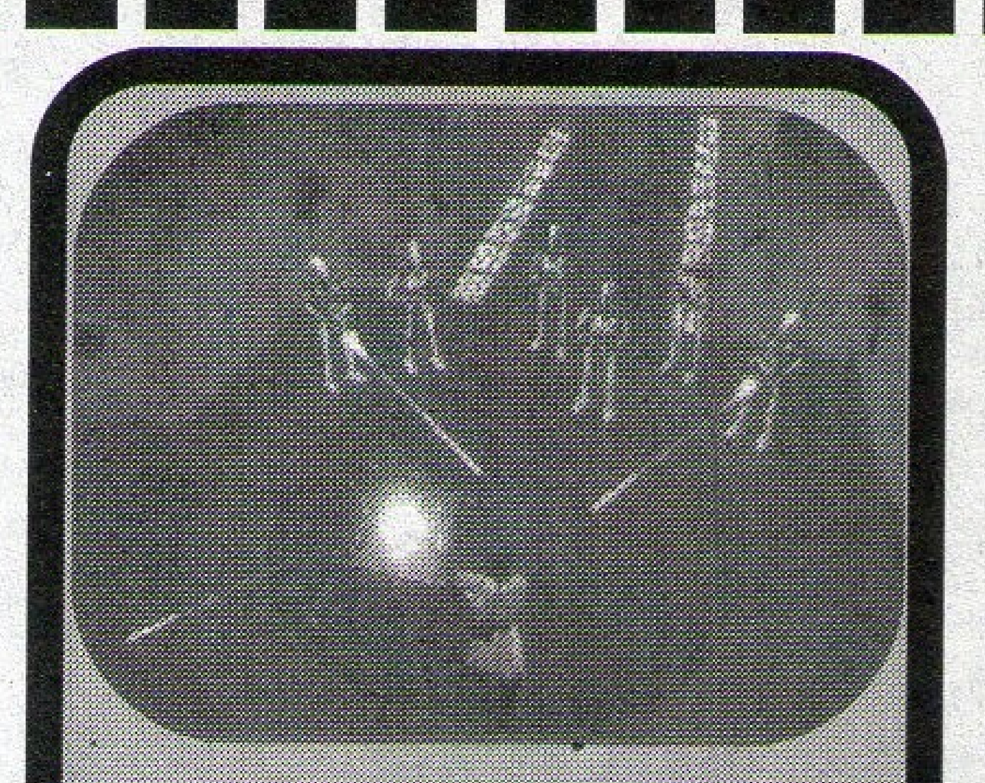
Hace mucho tiempo en un *PlayStation* los diseñadores de *LucasArts* estaban trabajando duro en un juego que no sólo usa la historia de *La Amenaza Fantasma* para adelantar la acción, sino también lo sigue fielmente durante el juego entero. Como la película, empieza con una conversación entre Obi Wan Kenobi y Qui Gon Jinn que pronto se convierte en una misión en una estación espacial grande. La Amenaza Fantasma para el PlayStation usa una vista isométrica (como en *Metal Gear Solid).* Según Joel Driskin, productor y gerente de *LucasArts*, el juego también ofrece tiempo ilimitado para terminar una misión, así podrás explorar cualquier parte que quieras. De hecho, consigues hacer de todo en este juego: resolver enigmas, antagonistas del combate y pistas del hallazgo. Los segmentos del juego tienen una percepción de RPG definida. Hay también misiones de

diferentes rangos y efectos y lo mejor de todo: sangre y muerte en gran cantidad, en tu intento de salvar al mundo del caos.



Tips: una forma de evitar que te maten rápido es apuntar a la cabeza de los enemigos ya que de un solo tiro los puedes matar, sólo prersiona L1 y cuadra la mira que sale.

También presionando R1 apuntas al enemigo automáticamente. Esta manera demora más en matar ya que algunos traen chalecos anti-balas y eso amortigua tus balas (usa esa forma cuando el enemigo va corriendo), otra forma es matarlos antes que te vean, puedes ponerte en la esquina de una pared y presionar L1, luego presiona R2 o L2 así se asomará y podrás disparar sin que se den cuenta que estás allí.



búsqueda que te exigen que traigas un personaje sano y salvo al final del nivel, como cuando rescatas a Reina Amidala. Obi Wan Kenobi, QuiGon, usan un Jedi blaster, junto con los lightsabers y Poderes de Fuerza (eso te permite usar la Fuerza para tirar armas y artículos). La acción y exploración ocurren a través de 12 niveles del juego que coinciden con la película. Aunque hay muchas cosas ocultas y caminos múltiples, estamos seguros que el espíritu de *La Amenaza Fantasma* y la experiencia de la película se recrea fielmente en el juego.

WINNING ELEVEN 3 FINAL VERSION

Fútbol, la pasión de multitudes. A todos les gusta y esta versión en especial, por tener la oportunidad de jugar con equipos editados, originales y también están los *all star*. En total son más de 32 equipos, con los que te puedes pasar horas jugando y divirtiéndote con uno de los mejores juegos de fútbol existentes por su rapidez y realismo. Puedes escoger diferentes modos de juego: un amistoso o tal vez quieras ser el campeón del mundo, ganar un torneo o probar tu gran habilidad retando a un compañero y demostrarle que eres el mejor jugador. Las versiones de *Winning Eleven* son las mejores existentes, incluso superando a los conocidos Fifa 98 y 99, que se quedaron atrás con sus limitadas opciones y maniobrabilidad ; sin embargo el gusto está en jugar con tus propias reglas. En resumen, es un juego divertido.

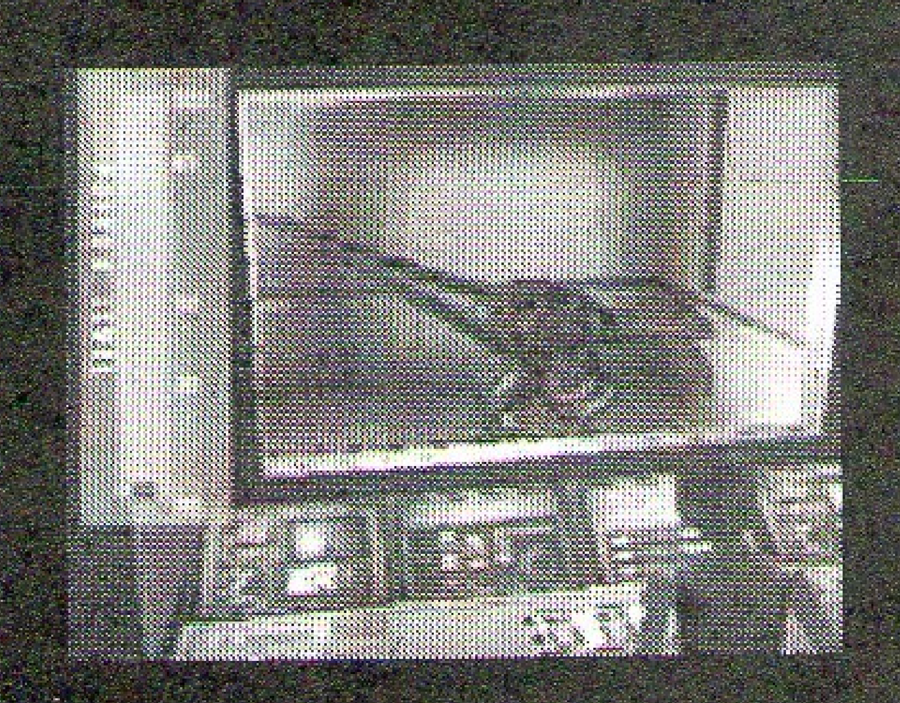
Tips: Durante el juego presiona R1 y el jugador hará un sombrerito, también antes de hacer un pase presiona R2 y X y ,entonces, el jugador hará una pared. Cuando haces un pase antes de recibirlo presionas también R2 y el receptor hará una finta dejando pasar el balón.

Trucos: En la pantalla de opción de modo de juego presiona: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, X y O, para poder escoger a los equipos *all star*.



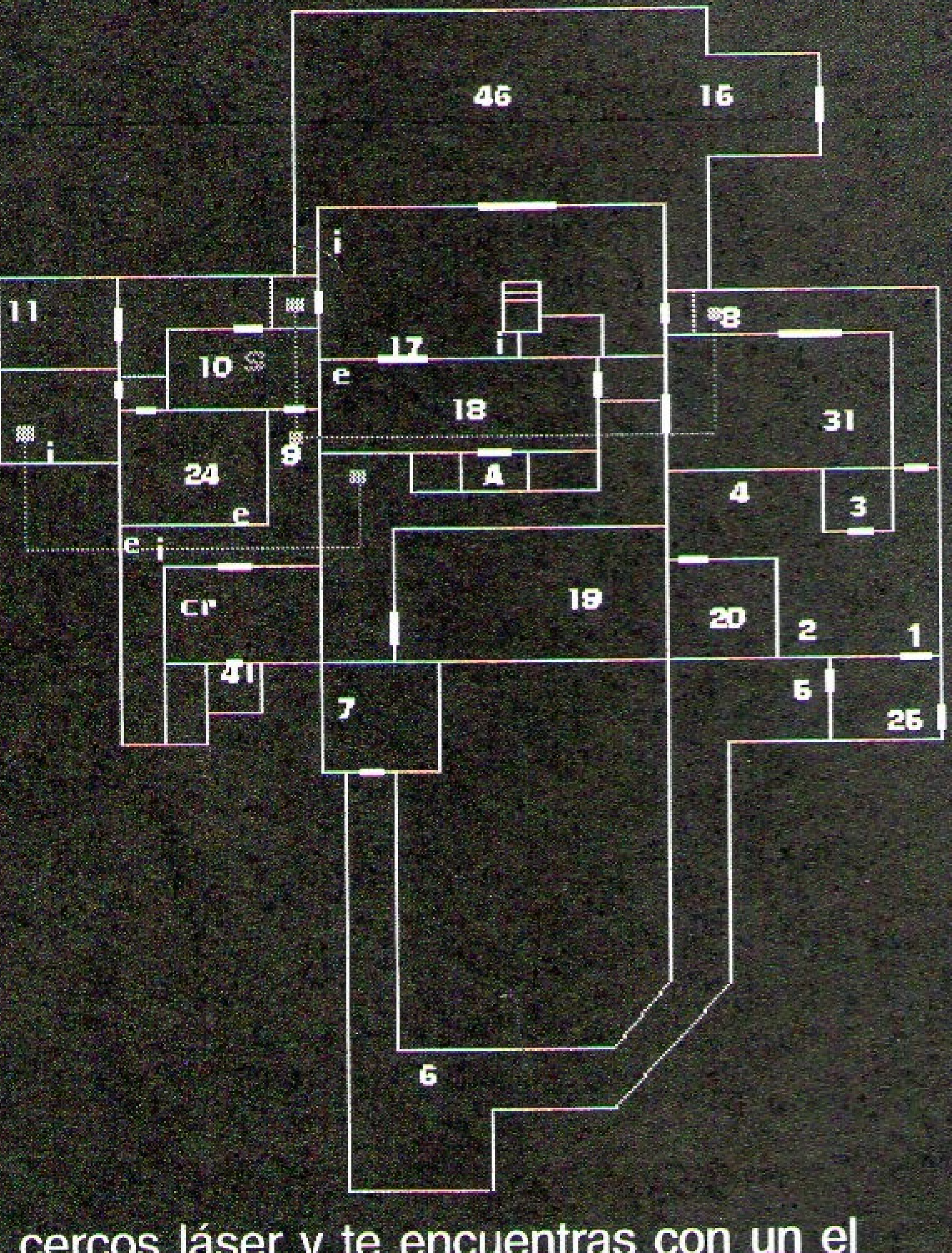






1) Empieza el juego.
2) Te encuentras con tu compañero.
3) Recoge la llave y moviendo un estante un botiquín azul
4) Un frasco rojo moviendo una caja.
5) Con la llave que recoges en 3, tu compañero abre la puerta.
6) Encuentran un cadáver que si revisas encontrara un frasco azul.
7) Aquí tendrás que colocar los fusibles en la siguiente secuencia: rojo, azul, verde, plomo, de los 3 símbolos que aparecen en japonés asumimos en orden sucesivo A, B, C, presionar entonces: C, B, C. Luego conectar las palancas de tu derecha Al salir te encontrarás con el primer velociraptor, esquívalo y regresa a 1, donde te indicarán ir al *control room.*
8) Sube por el ducto de ventilación.
9) Baja por la primera salida y dirígete al control room, para encontrarte con tu compañero.
10) Aquí encuentras la *shotgun,* el disco DDK (H), al costado el fusible de la *emergency box 1* verde. Acércate al interruptor de luz y conéctalo, luego dirígete hacia el cadáver y recoge la tarjeta con la inscripción LEO, acércate y en la caja fuerte te piden un código (para ahorrar tiempo la clave es 0375). Esta clave te la dan después pero así ahorras tiempo, dentro de la caja fuerte encontrarás una llave y un frasco azul. Al salir de esta habitación siempre tendrás la oportunidad de grabar tus avances, al salir de éste tu compañero desactiva algunos de los cercos láser y te encuentras con un el velociraptor.
11) Encuentras unos dardos tranquilizantes, un botiquín amarillo y la clave de la caja fuerte.

DINO CRISIS MAPA 1er PISO COMPLETO



16) Encuentras el disco DDK (N), balas para la shotgun y un papel con la clave 7812 anotada.
17) Allí te contactarás con tu compañero que te dirá que vayas a 19, la puerta de las DDK(N) el pasword es NEWCOMER.
18) Encuentras la *emergency box 2,* su llave está al costado de la misma caja, si la mueves encontrarás un frasco verde, en la pantalla del medio podrás completar tu mapa del 1er piso, también está el ascensor que por lo pronto no funciona. Rumbo al cuarto, te encuentras con dos velociraptors que te atacan rápidamente, para esquivarlos podrás usar unos interruptores que están en las paredes, los cuales sueltan un vapor caliente que los tumba como un cerco láser.
19) Recoge la llave del B1 que se encuentra en un estante, al recogerla te ataca un velociraptor, presiona varias veces el control para que te suelte, en ese momento tu compañero te rescata y te dice que reconectes la energía.
20) Con la llave que recogiste en 19 podrás abrir la reja de esta habitación, recoge el frasco azul y por las escaleras dirígete al B1.

Control Room: aquí te darán a escoger entre ayudar a Gail o a Rick, para este caso escogerás a Jill, luego dirígete al sótano.

24) La puerta de esta habitación se abre con la *ID card (1),* allí encuentras el DDK (E), una máquina que se asemeja a un escáner de huellas digitales, un fusible para E-BOX. De allí dirígete al punto 1.
25) Allí tu compañero te contactará y te indicará hacia qué puerta dirigirte.
31) Activa la computadora con la IDcard (1) y pon la clave 47812. Antes de presionar YES, espera unos segundos, luego repite el proceso pero esta vez pon la clave 46907, para activar el ascensor.
(A) Ascensor: en él te atacará un velociraptor, presiona constantemente los botones para que te suelte, luego mátalo.
41) Allí ya estará activado el ascensor que te llevará al 2do piso hacia el cuarto de comunicaciones.
46) Al salir ten cuidado con los 2 pterodáctilos que te atacarán, la forma de esquivarlos es la misma ya explicada.

MAPA DINO CRISIS B1 COMPLETO

21) Recoge el fusible rojo que se encuentra al lado de unos casilleros, ponlo don los otros fisibles y ordénalos así: rojo, azul, verde, plomo, para hacerlo más fácil presiona los switches en este orden, A, B, C, A, B, A, luego mueve las palancas del costado para activar el generador de energía (la puerta que se encuentra allí está cerrada por el otro lado, después la abrirás). De allí dirígete al control room.

22) Allí encontrarás el IDcard (1), un botiquín amarillo y el fusible para un E-BOX.

23) En ese mismo lugar, te encuentras con Gail y el doctor Kirk, éste se escapa cerrando una reja que te impide el paso.

30) Sube por la escalera, moviendo un estante habrá un botiquín amarillo, usa la tarjeta que encontraste donde estaban los tubos y acciona el panel de control de la grúa, para mover las cajas, la secuencia es:
-2 derecha, recoger, 2 arriba, soltar.
-Recoger, 2 derecha, 2 arriba, 1 izquierda, soltar.
-2 arriba, 1 izquierda, 1 abajo, recoger, 2 derecha, soltar.
(LAS SECUENCIAS SE PRESENTAN EN TARJETAS CON EL SÍMBOLO DE LO ESCRITO)
lee el papel que se encuentra al lado del cadáver.

32) Puerta de las DDK(L), el pasword es LABORATORY.

33) Fusible para E-BOX, llave rara (como la de un auto), tendrás que conectar la computadora que se encuentra encendida en la habitación, la clave que hay que poner es 5037 (ponla ahora ya que te la dan en el sgte. paso).

34) Fusible de E-BOX, DDK(E), en un panel de computadora la clave ya puesta de la computadora.

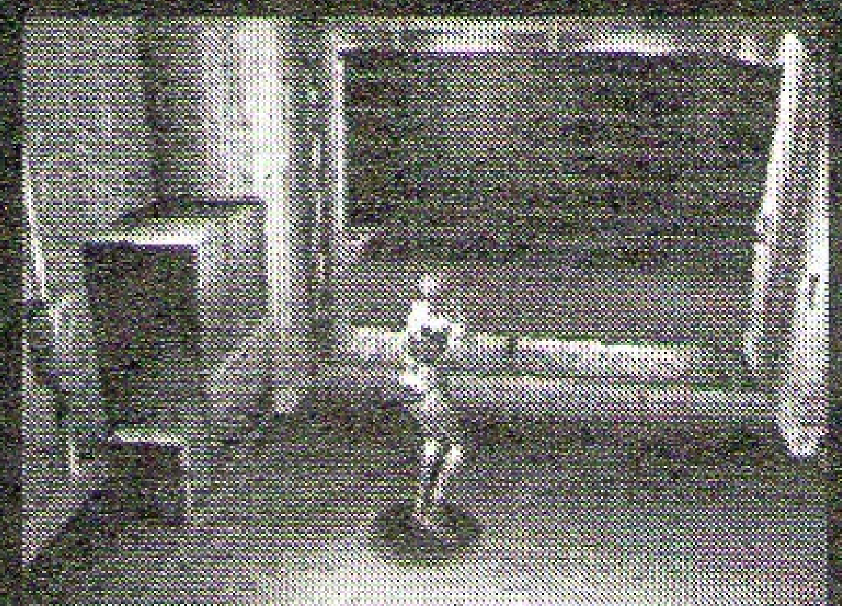
35) Para rescatar al científico del gas venenoso, deberás presionar una secuencia de válvulas de gas, el orden es: A=rojo, B=verde, C=azul, al secuencia es A, B, A, C. Entra a hablar con él, te dará una tarjeta de acceso con la inscripción 3695, el científico morirá, regístralo y encontrarás una llave, al salir te atacará un velociraptor, presiona varias veces los botones del mando para que te suelte, luego presiona rápidamente la válvula A, para matar al velociraptor, luego presiona la secuencia A, B, C, si es que deseas limpiar la habitación de gas nuevamente (esto es opcional).

36) Pon en la computadora, la tarjeta que te dio el científico fallecido en la cámara de gas, con la clave 3695, luego, tendrás que poner unas celdas de energía en el orden correcto, la secuencia es: (4,5), (7,8), (1,2) y (4,5), las celdas se ordenan del 1 al 8 de arriba hacia abajo (recuerda que las celdas las agarra la máquina de 2 en 2). Recoge la tarjeta y dirígete al casillero que te muestran, pon la tarjeta y recoge la card R.

37) En la pantalla que se encuentra, tendrás que poner la card L, en la ranura izquierda. Entonces, vendrá tu compañero para ayudarte a accionar la entrada secreta. Después de realizarlo, la entrada al laboratorio secreto queda al descubierto; con los discos DDK(E) podrás accionar la puerta, el pasword es ENERGY.

38) Dentro de la habitación, presiona en el panel de control la secuencia: beta, tau y alfa. Así, activas la consola por unos segundos. Luego ya no vuelve a funcionar, detrás de un estante hallarás las partes para mejorar tu shotgun, hallarás unos dardos amarillos.

39) Al salir, la alarma se activará y debes dirigirte a la consola que se encuentra enfrente de la caja roja, donde encontraste la llave rara, colocala ahí. Entonces, se activará un panel donde tendrás que acomodar unas placas, la secuencia es: la tercera girarla en sentido horario una sola vez y colocarla, la primera colocarla sin moverla y la segunda girarla una vez en sentido horario y colocarla. Después te dan a escoger entre ayudar a Gail o Rick, en este caso, escogeremos a Jill.



40) Allí atraparan al doctor Kirk, no te queda otra que ir al control room.

MAPA DINO CRISIS 2do PISO COMPLETO



12) encuentras la clave 7687.

13) en la caja fuerte del fondo se encuentran partes para mejorar la pistola, la clave es 7687, en la misma habitación encontraras un par de ítems

14) Esta puerta se abre teniendo los dos discos DDK (H), el pasword es HEAD.

15) Encuentras a un científico moribundo, él te da la tarjeta SOL, encuentras unos cartuchos para la shotgun, y el disco DDK (N), en la pared se encuentra un cuadrito con dos medallas, tendrás que poner las tarjetas SOL y LEO, respectivamente para que se active el panel de control, te pide una clave de seis



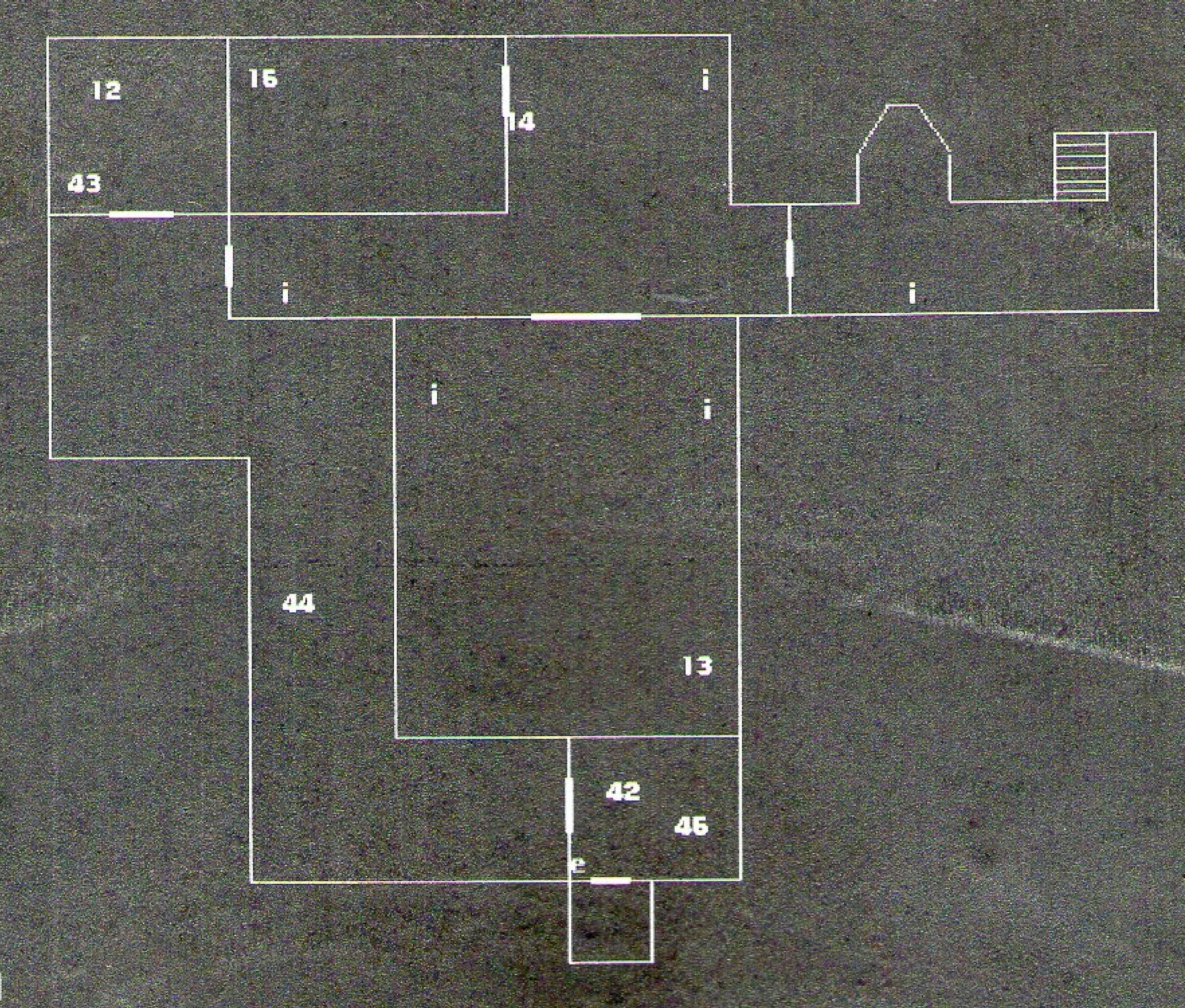
dígitos, esta clave es 705037. Al querer salir de la habitación aparece el T-REX por la ventana, se come al científico y te ataca, después de unos disparos se retira (mejor usa la shotgun es más rápido), de allí dirígete al 1er piso.

42) En una caja, en la pared cerca de la puerta se encuentra una tarjeta de acceso, también habrá una E-BOX.

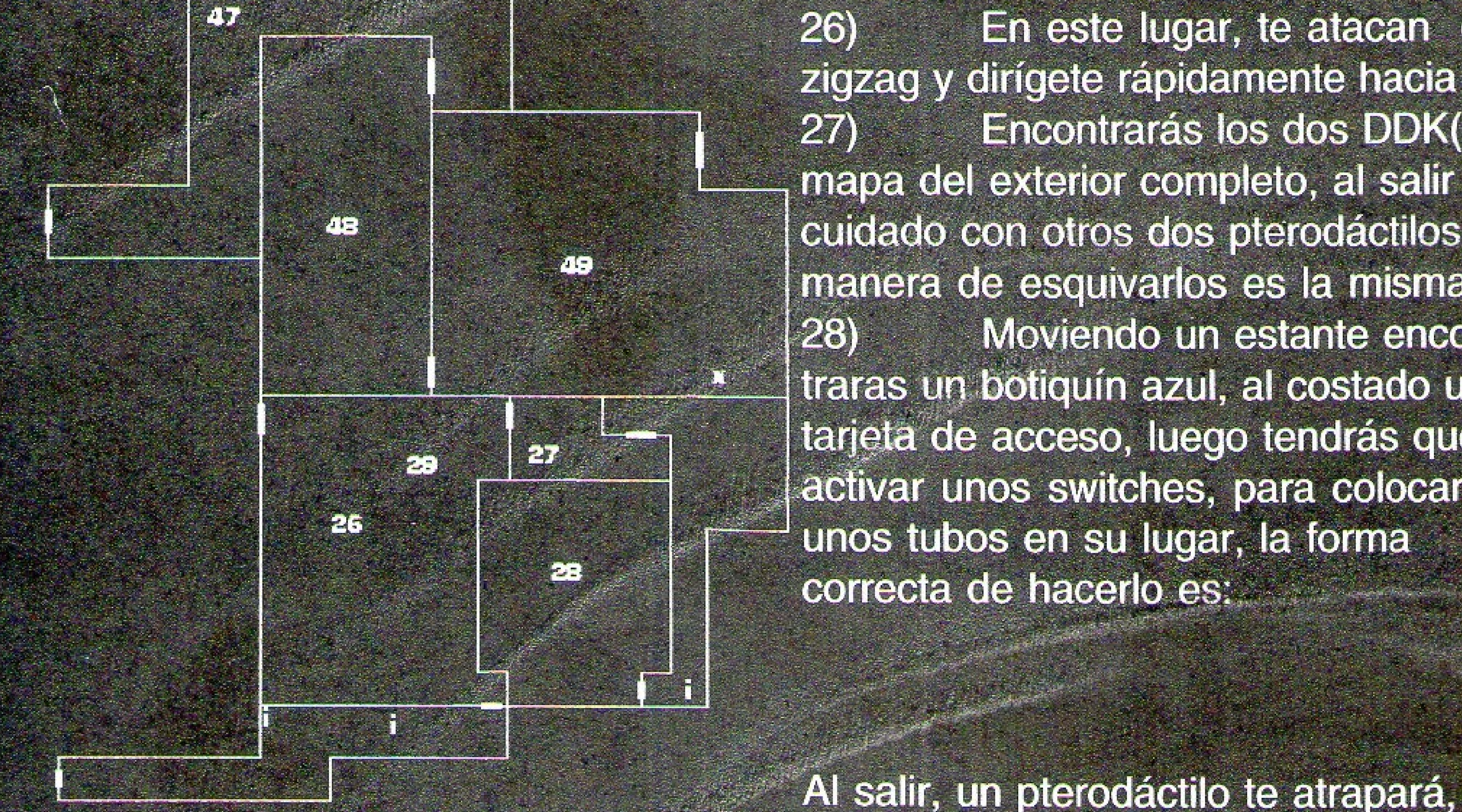
43) La tarjeta que acabas de recoger en 42 tendrás que colocarla en la ranura de emergency, en el panel que se encuentra al lado de la entrada, para activar la antena parabólica.

44) Al salir serás atacado por el T-REX, escapa hacia 42, no intentes entrar o el T-REX te devorara, dispárale con los cartuchos azules de la shotgun casi seguidamente, (ten cuidado porque de un solo mordisco te mata). Luego de varios disparos automáticamente ingresaras a la habitación.

45) En el recinto, te comunicas con tu central, informándole lo sucedido, también te comunicarás con Rick, quien te indicará dirigirte a la entrada principal del edificio.



MAPA DINO CRISIS "EXTERIOR" COMPLETO



26) En este lugar, te atacan dos pterodáctilos, esquívalos en zigzag y dirígete rápidamente hacia la puerta que da a 27.

27) Encontrarás los dos DDK(L), en una de las paredes hallas el mapa del exterior completo, al salir ten cuidado con otros dos pterodáctilos (la manera de esquivarlos es la misma).

28) Moviendo un estante encontraras un botiquín azul, al costado una tarjeta de acceso, luego tendrás que activar unos switches, para colocar unos tubos en su lugar, la forma correcta de hacerlo es:

28 DIAGRAMA DE TUBOS

3 azul — 4 rojo

2 verde — 5 verde

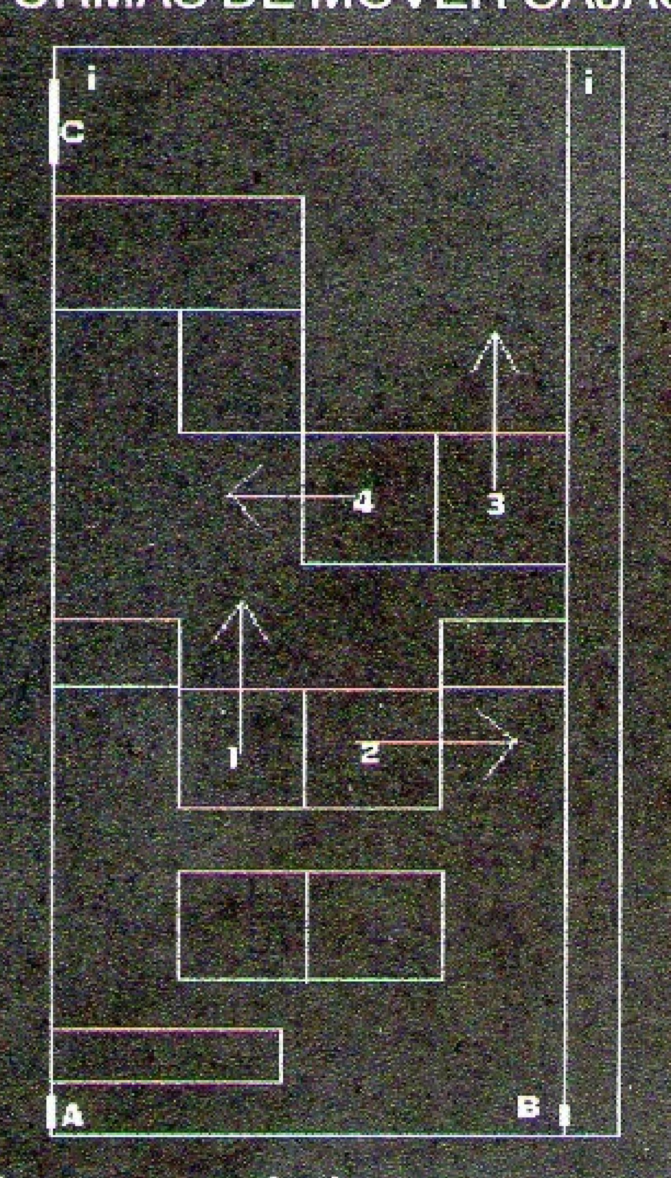
1 rojo — 6 azul

reja (detras el generador)

Al salir, un pterodáctilo te atrapará, tendrás que presionar los botones del control repetidamente para que te suelte antes del ventilador, después de eso escápate del otro.

29) Detrás de unas cajas, encontrarás un fusible E-BOX, dirígete al panel de control para bajar al B1 en la plataforma de carga.

48) FORMAS DE MOVER CAJAS



Por A ingresas a la habitacion, en B esta la escalera para ir a recoger el LanzaGranadas.
Por C sales de la habitacion, mueve las cajas en el orden indicado

47) Al entrar hallarás un frasco azul y tendrás que correr rápido porque saldrán dos velociraptors y te atacarán velozmente, por eso será mejor que escapes rápidamente.

48) Sube por la escalera y recoge el lanzagranadas, junto con sus balas, tendrás que mover unas cajas para poder avanzar, la forma correcta es: (Ver mapa a la izquierda). Luego recoge más balas del lanzagranadas, equípatelo y sal hacia 49

49) Allí, te atacará el T-REX, defiéndete con el lanzagranadas (no exageres con los tiros), tendrás que esperar a que tu compañero para que te avise si la salida está lista, para apresurar el proceso dirígete primero hacia la X.





MAPA DINO CRISIS SOTANO DESCONOCIDO

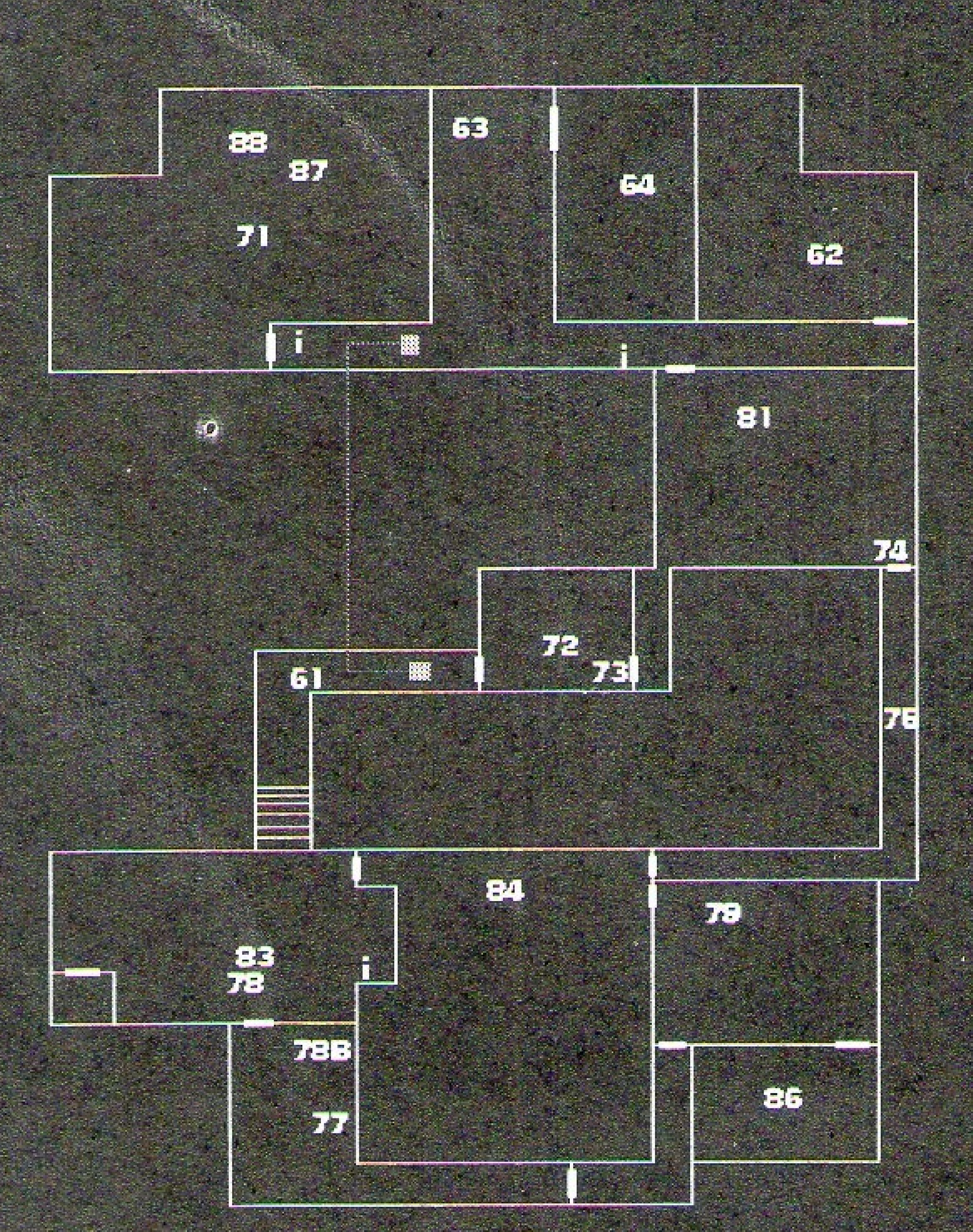


50) Al salir del ascensor te atacarán un montón de dinosaurios pequeños, éstos te atacan si no te mueves rápido.

51) Recoge la card EV, revisa el cuerpo del doctor y encontrarás un frasco azul.

Te encuentras con Rick, de allí se dirigirán a la plataforma de carga y descenderán hacia el sótano tres (B3), durante el transcurso te contactarás con Gail.

MAPA DINO CRISIS B2 COMPLETO





61) Recoge el frasco azul y sube por el conducto de ventilación.

62) Aquí te encuentras con Gail, recoge el frasco azul que se encuentra en ese cuarto.

63) Al recoger la card level C defiéndete del velociraptor que aparece (de preferencia si no quieres gastar tus balas usa dardos verdes o amarillos para dormirlos instantáneamente). Luego ingresa al cuarto con la inscripción en la puerta de level C.

64) Recoge el disco DDK (W), al bajar al B3 tu compañero Rick desactiva algunos cercos láser mas).

71) Recoge el disco DDK (D) cuidado con el dinosaurio, caja de seguridad de vidrio, el código para abrirla es 1281 (ábrela en ese momento porque después no podrás), allí encontrarás partes para mejorar tu shotgun, donde está parado el dinosaurio hay un fusible E-BOX, (este es un salto para ahorrar tiempo). (Para llegar más rápido usa el conducto de ventilación que se encuentra al subir las escaleras del B3 al B2.

72) Al entrar a esta habitación, se activa una alarma al pasar por el detector de rayos X, entra a la habitación y desactiva la alarma en donde se encuentran tres computadoras juntas, recoge el disco DDK (S), y la tarjeta B2 I, ya con las dos tarjetas B2, insértalas en el panel de control que se encuentra en una de las paredes, usa las tarjetas en este orden, B2 I en el lado izquierdo y B2 II en el lado derecho, luego en el panel del centro pon la clave 0392, de allí te salen unas celdas de energía pará acomodar, el orden es: primero con los blancos (7,8), (4,5), (1,2), (3,6) y (8,1) posteriormente los rojos (4,5), (3,6), (2,7), (1,8) y (3,6). Luego de una columna a otra, los blancos por los transparentes de la columna roja, al activarlos te devuelven las tarjetas B2.

73) Puerta DDK (S), la clave es STABILIZER.

74) Ya que antes recogimos el disco DDK (D), que faltaba, usa la clave DOCTOR KIRK, en esa puerta.

75) En el primer switch pon la tarjeta B2 II, en la siguiente pon la tarjeta B2 I, para abrir las compuertas de seguridad, recoger el frasco azul.

76) Esta parte del mapa se encuentra bajando unas escaleras, allí encontraras la card level B y moviendo un estante un frasco naranja.

77) En una de las paredes, el mapa completo del B2, una científica herida, en un panel hay que ordenar unos circuitos, hay que mover el segundo una vez en sentido antihorario y ponerlo, el tercero ponerlo sin rotarlo, y el primero rotarlo una vez en sentido antihorario y ponerlo.

78) En el panel de control actívalo para iniciar la simulación.

78B) al escuchar el disparo entra y recoge de la doctora un papel con la inscripción 1281, persigue a la persona



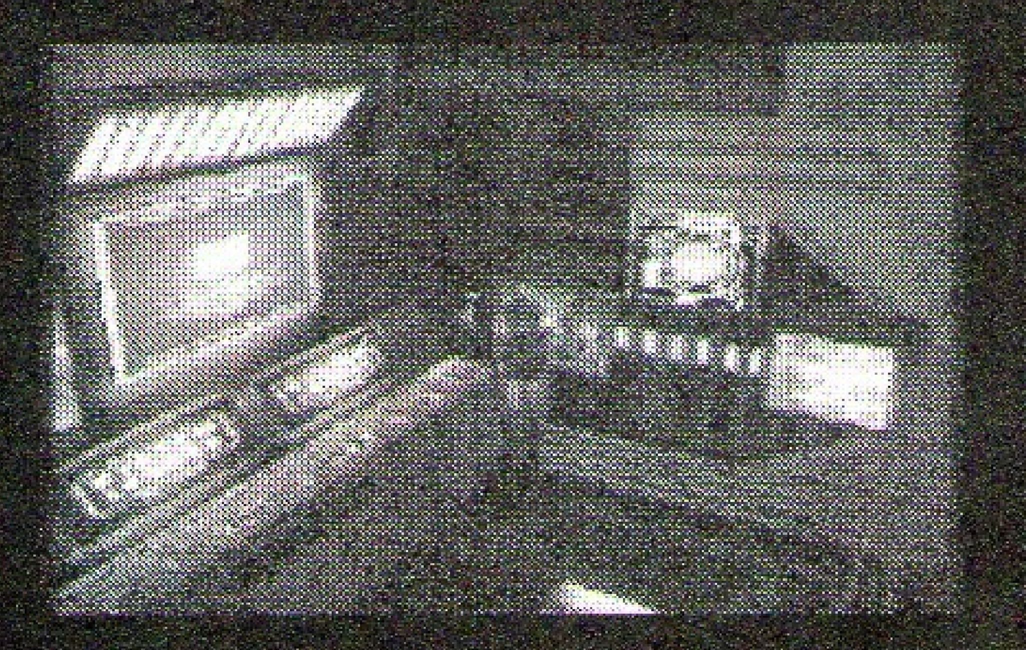


que se escapa.

79) Te encuentras con Kirk y Gail, allí te dan la card level A, en ese momento llega Rick y te dan a escoger para ayudar a uno de los 2, en este caso escoge ayudar a Gail.

79B) En ese lugar se hallan Gail y Kirk, también ahí se encuentra un frasco naranja.

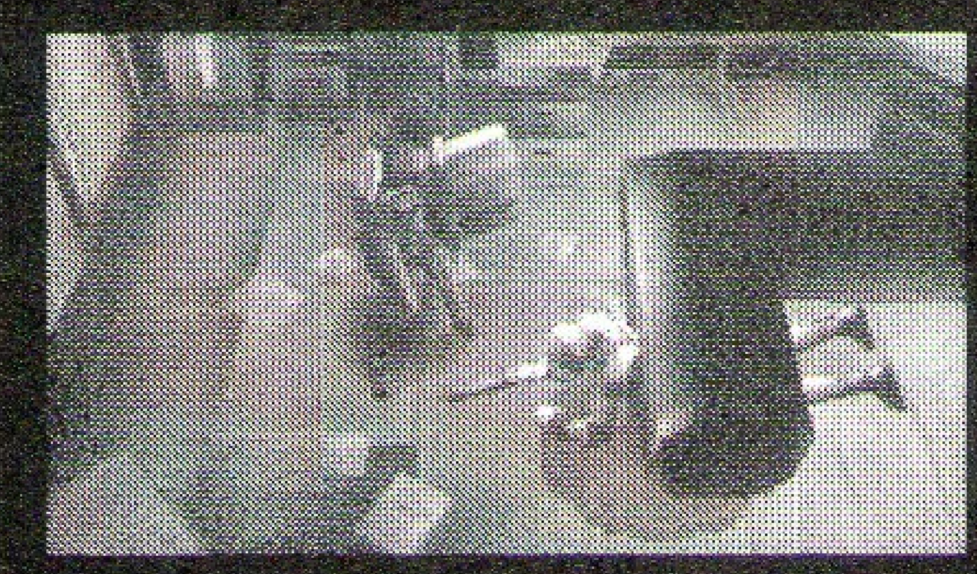
81) Activa la computadora que se encuentra al lado del muerto con la ID card (1) y pon el código 78814 para reactivar la energía.



82) Mueve un estante y encontrarás un fusible E-BOX y un switch que al activar escuchas una conversación extraña. Así mismo, al otro lado de la habitación descubrirás partes para mejorar tu lanzagranadas.

83) Activa el panel donde iniciaste la simulación y reconecta la energía.

84) Activa el switch de la pared y saldrá un puente, allí se encuentra una caja que al abrirla podrá poner el fusible plomo, luego baja por el ascensor que se encuentra en el mismo cuarto.



85) Dirígete a rescatar a Gail, él te dará un localizador, luego te diriges al cuarto de control que se encuentra cerca de la disrrupción temporal, donde te dan a escoger de nuevo entre Gail o Rick, en este caso, escoge a Gail.

MAPA DINO CRISIS B3 COMPLETO

53) Recoger el fusible que necesita Rick y llévaselo, detrás de un estante encontrarás cartuchos azules de la shotgun.

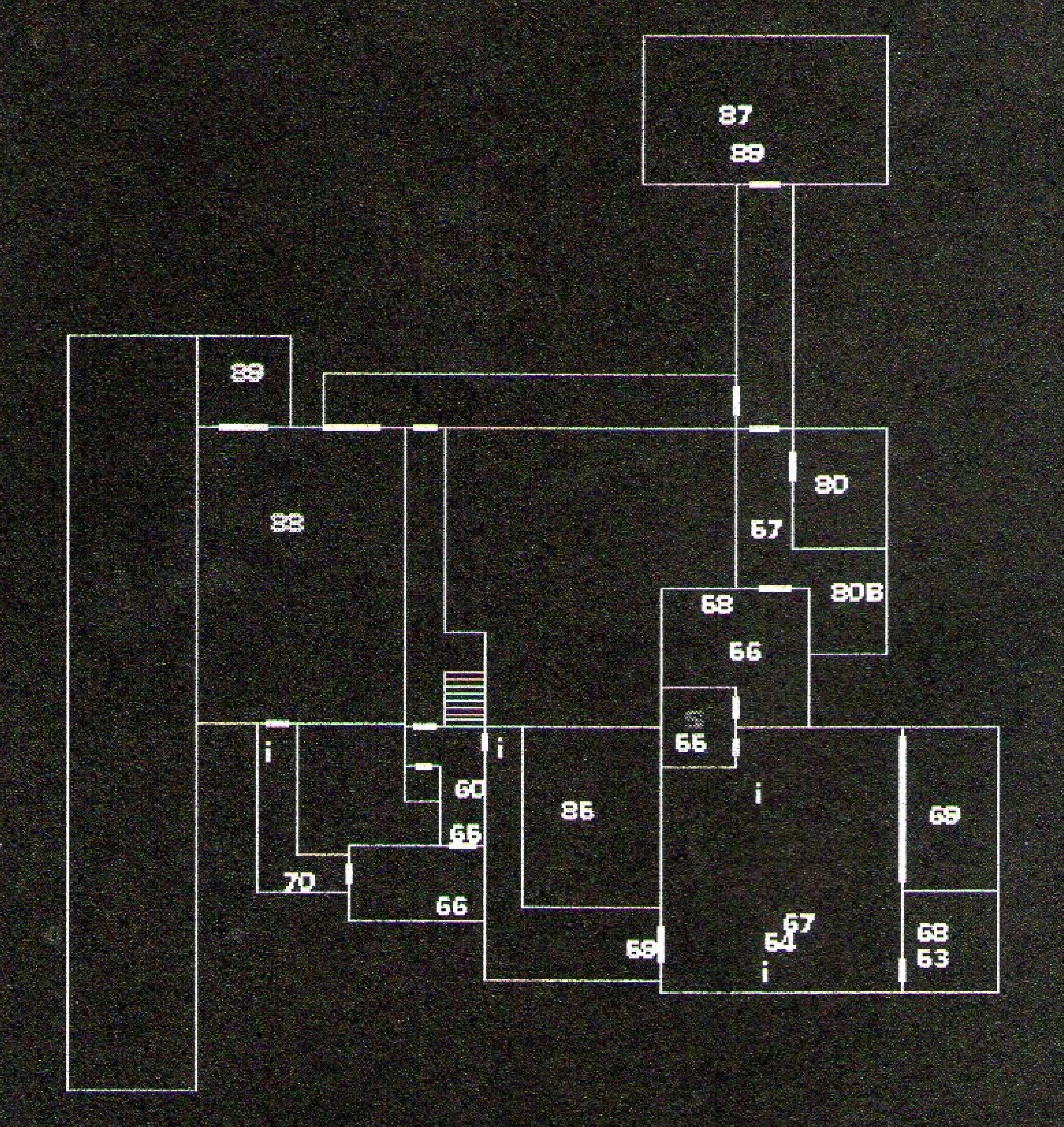
54) Entrégale a Rick el fusible, para reactivar la energía, recoger las balas del lanzagranadas.

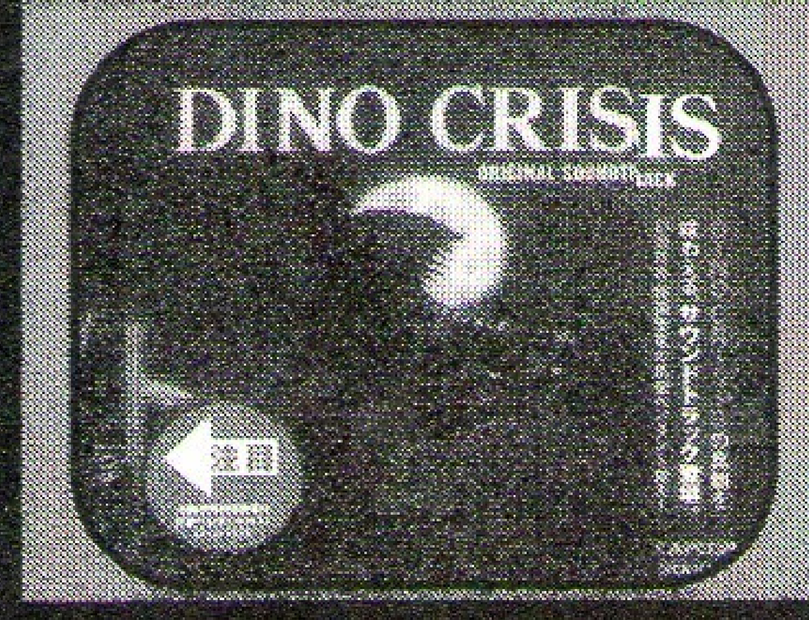
55) Recoger las tarjetas B3 II, B3 I, el frasco azul, detrás de un estante un fisible de E-BOX de la caja amarilla, habla con Rick.

56) Al entrar en esta habitación tendrás que estar preparado con dos dardos verdes para dormir a los dos dinosaurios que te atacan.

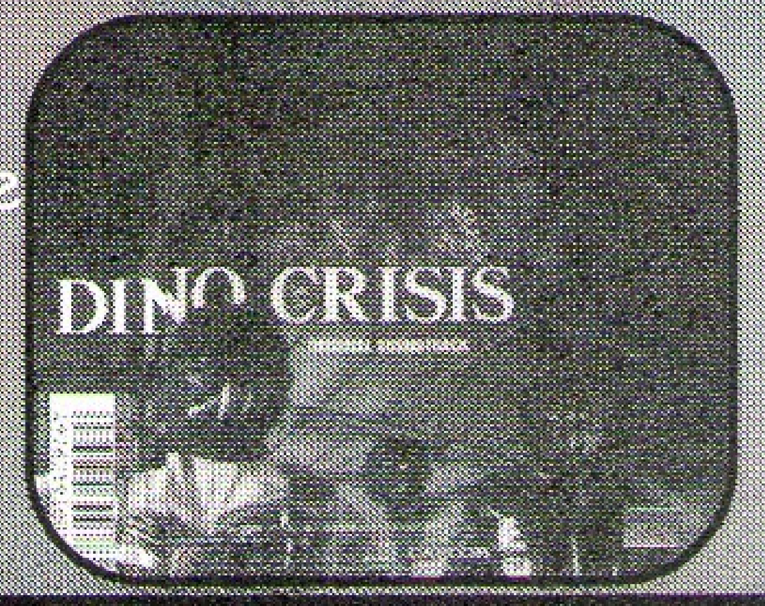
57) Aquí, encuentras una llave y las tarjetas B3 III.

58) Al regresar a esta habitación, sube por las escaleras que se encuentran allí y pon en el panel de control de la grúa las tarjetas B3 I, II, y III, para activarla. La secuencia es:
-3 arriba, recoger, 2 izquierda, 1 abajo, soltar.
-2 derecha, 3 arriba, recoger, 2 izquierda,





Ya salió en Japón el soundtrack de este excelente juego su costo $24.99 dólares y estás son las fotos de su portada y contraportada.



soltar.
-3 arriba, recoger, 2 izquierda, soltar.
-2 derecha, 3 arriba, 1 abajo, recoger, 2 izquierda, soltar.
-2 derecha, recoger, 2 izquierda, soltar.
Después baja y recoge el disco DDK (W), que se encuentra en ese lugar.

59) Para abrir esa puerta usa la llave que recogiste en 57, adentro esquiva a los dos dinosaurios que aparecen antes de salir recoge el frasco azul.
60) Recoge el fusible de E-BOX del cuerpo del científico y dirígete al B2 por las escaleras del siguiente cuarto.

65) Usa los DDK (W), para abrir esta puerta, la clave es WATERWAY, hazlo rápido porque un dinosaurio te está persiguiendo.
66) En el cuerpo del científico muerto recoge un fusible E-BOX, allí te encuentrás con Rick y escuchan un pedido de auxilio, recoge rápidamente la card B2 II (tiene inscrito el código 0392).
67) Recoge de donde pusiste el fusible (54).
68) Pon el fusible y acomódalos en la secuencia rojo, azul, verde y plomo, el orden para moverlos es: A, C, D y conecta las palancas del costado.
69) Recoge la card PORT, el disco DDK (D), y un fusible E-BOX, de los cuerpos.
70) Al regresar Rick logra abrir la puerta y encuentra una disrrupcion temporal como la del cuarto secreto en B1, recoge el disco DDK (S).

80) Sube por el ascensor que se encuentra allí y recoge los fusibles azul y plomo del panel de la pared.
80B) Recoge las balas del lanzagranadas y un fusible E-BOX.

85) Aquí, activa la caja y coloca el fusible azul, luego anda y activa la computadora que se encuentra al final del pasillo, recoge el fusible E-BOX, regresa a 84 y activa la computadora que se encuentra al lado de donde pusiste el fusible plomo.


A PARTIR DE ESTE MOMENTO PUEDES OPTAR POR DOS RUTAS DISTINTAS PARA LOS DOS PRIMEROS FINALES DEL JUEGO, ESO YA ES ELECCION TUYA.

LA PRIMERA OPCION ES (NÚMEROS COLOR AZUL):

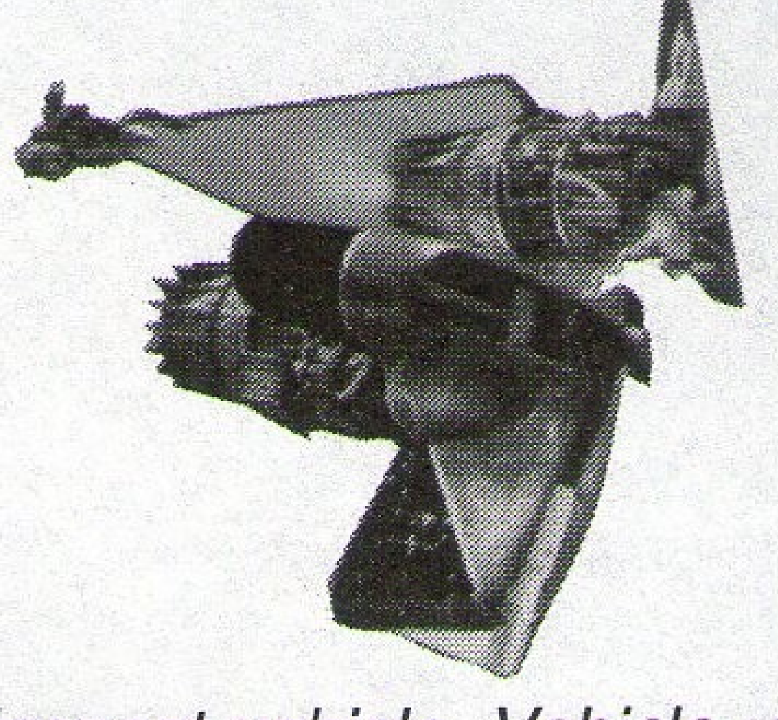
87) Dirígete a B3 y encuentra a Gail y a Kirk, donde te indica el mapa, allí te darán el disco y te explicaran el verdadero objetivo de la misión.
88) Allí encuentras un T-REX "muerto", al salir pasa algo.
89) Al escapar en la lancha con Rick, te ataca el T-REX, recoge las balas para el lanzagranadas y sal al exterior de la lancha, dispárale unas 5 ó 6 veces bien dadas al T-REX y luego.......

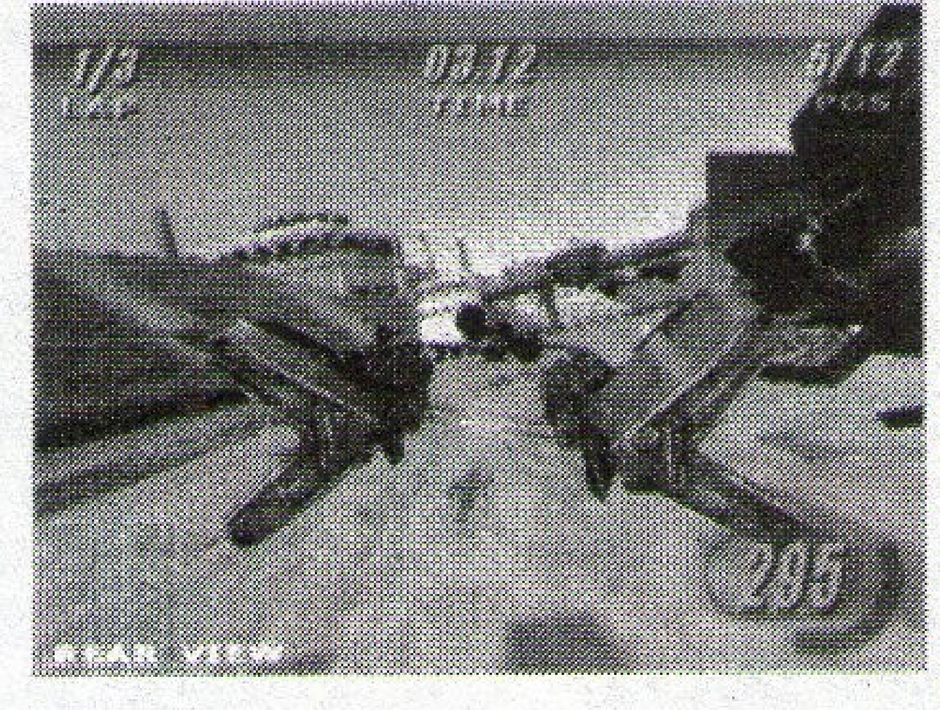
LA SEGUNDA OPCION ES (NUMEROS COLOR NEGRO):

87) Dirígete a buscar el helicóptero que se encuentra en este punto.
88) Aquí te encuentras con Gail y Kirk, luego se dirigen al helicóptero.
89) Recoge las balas del lanzagranadas que hay en la caja que aparece y el fusible de la E-BOX; luego sal de allí, para recoger a Rick.
90) Al recoger a Rick te encuentras con un T-REX, éste te ataca defiéndete con el lanzagranadas, luego de unos 5 ó 6 disparos bien dados podrás.............



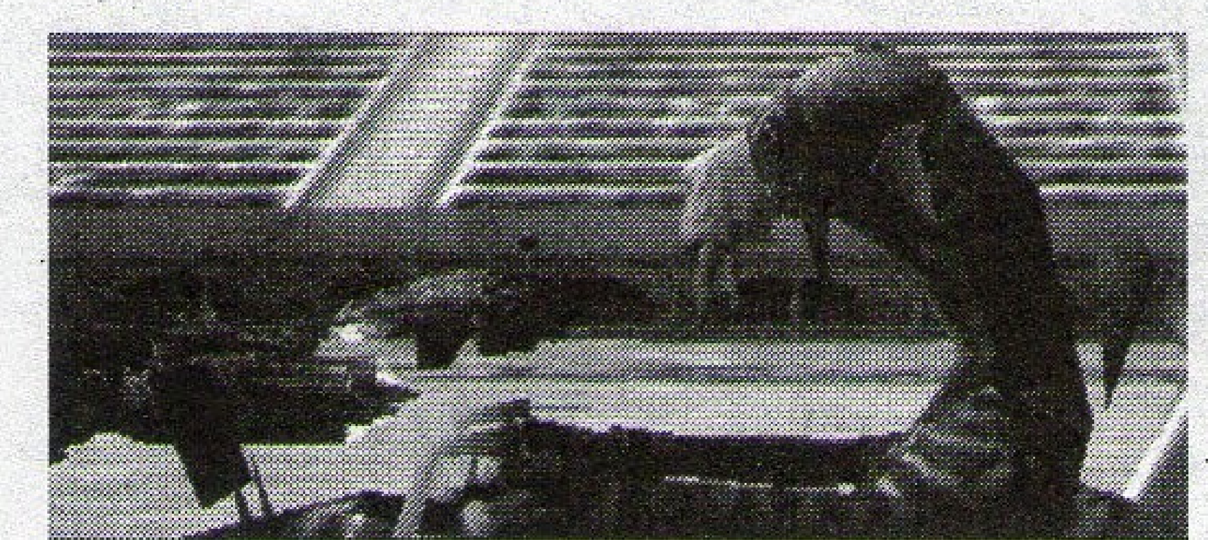
STAR WARS EPISODE 1 RACER





Este juego está basado en una de las partes más memorables y sorprendentes de la película *Star Wars episode I*. En este juego uno podrá escoger entre 23 diferentes poderes, en los 8 diferentes mundos, a través de 25 pistas de acción a gran velocidad y llena de obstáculos, algunos inclusive parecen infranqueables, pero con un poco de ingenio podrás superar, también tienes la opción de mejorar tus poderes en la tienda de Watto. Al encender el juego tendrás una gama de modos de juego que son: *Tournament* · donde podrás competir en el gran *Galactic Circuit*. *Free Play* : para competir en las pistas que ya has pasado. *2 Player*: aquí podrás divertirte retando a un compañero. *Empty* . en esta opción uno puede ir guardando sus logros (esta opción se encuentra dentro del modo de torneo). *Practice* . como lo dice el nombre para practicar. Al entrar al modo de torneo aparecerá un sub-menú que usarás el resto de tu juego. Este menú consiste en: *Star race, inspect vehicle, Vehicle upgrades* (podrás afinar tu poder en este modo), *buy parts* (es la tienda de watto), *Junkyard* (basurero, donde encontrarás partes interesantes para tu máquina), *Buy pit droids* (donde podrás conseguir un mejor servicio de reparación a un precio *módico*, *changue vehicles* (podrás cambiar tu poder por otro), opciones (donde podrás ajustar el sonido y otras cosas).Emociones a través de los diferentes mundos donde competirás, estos son Aquilaris, Ando Prime, Moon Gazza, Malastre, Oovo IV, Tatoonie, Ord Ibanna,y Baroonda.



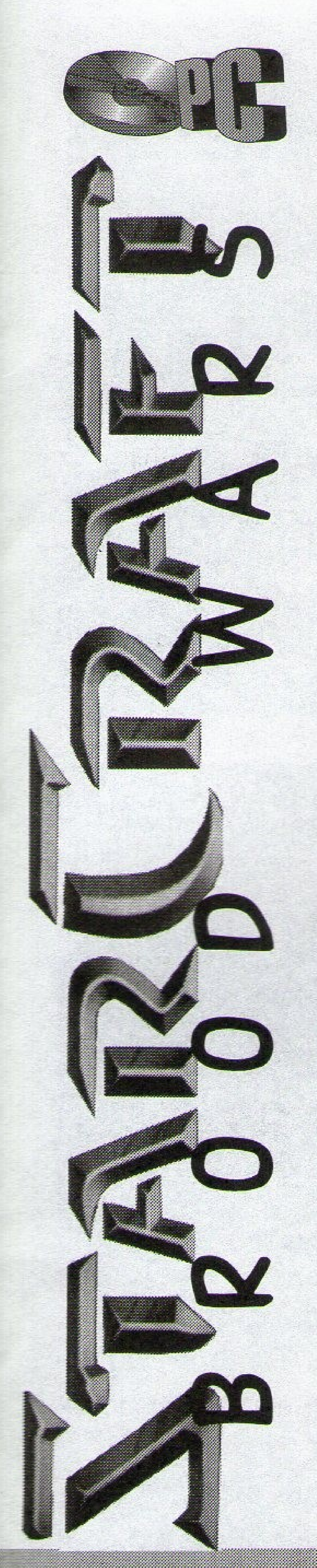


Tips: Presiona el botón Z en las curvas así podrás maniobrar mejor el pod, al momento de un gran salto presiona abajo y éste se extenderá, Te acuerdas de *Mario kart* y su salida turbo, por qué no la intentas usando los botones de C derecha y C izquierda, podrán maniobrar tu pod en ambos sentidos facilitando las curvas, esquivar obstáculos y demás.

Game Boy THE KING OF

Basado en el videojuego de arcade del mismo nombre, esta vez podrás llevarte tu juego favorito donde quiera que estés, se podría decir que este juego al pasarse a la consola de *Gameboy* perdió su gracia pero no es así, ya que conserva todos los movimientos especiales y maneras de esquivar de la versión original, (aunque parezca imposible hacerlo todo con solo 2 botones), también cuentas con la forma tradicional de batalla en grupos característica de este título, cuando juegues en el gameboy tendrás solo 2 modos de juego que son *Single play,* modo en el cual las peleas se presentan de uno en combates de 2 a 3 rounds, y el *Team mode* que es lo clásico, si tienes la disponibilidad de un super gameboy o mediante un *cable link* y 2 cartuchos, aparecerán otros dos modos de juego solo accesibles de esta manera, estos modos de juego son el versus. En sus dos formas *single* y *team mode*.

Por motivo de espacio de la memoria del cartucho de gameboy solo pudieron ser puestos en



StarCraft se transformó, rápidamente, en el juego de estrategia en tiempo real favorito de todos los amantes de los juegos por computadora. Aquí no fue la excepción y en todo Lima ha ocasionado un nuevo fenómeno. Ahora nos trae como novedad su nueva extensión, el *Brood Wars*.

StarCraft Brood Wars nos trae nuevas unidades y algunos cambios en la jugabilidad (por ejemplo, se demoran más para darte las larvas de los *zerg)*. Entre las nuevas unidades aéreas encontramos los *valkyries* para los *terran,* los *corsair* para los *protoss* y los *devourer* para los *zerg;* las tres especializadas en ubicar y destruir unidades aéreas con sus misiles (*halo rockets*), plasma *(neutron flare)* o esporas *(corrosive acid)* respectivamente. Además los corsair cuentan con el *disruption web,* poder que paraliza cualquier ataque de una unidad terrestre ubicada en la zona afectada por un tiempo limitado, excelente contra *missile turret, bunkers, sunken colony* o *spore colony* y *cannons.*

Entre las unidades terrestres se encuentran los médicos terran *(medics)* cuyo poder sirve para curar a cualquier unidad no robótica, además cuentan con el *restauration* para destruir el *parasite* de los zergs y el *Irradate* de los terrans y finalmente cuenta con el *optic flare* para desaparecer el rango de visión de alguna unidad (letal para los *overlords*). Para los zerg encontramos el *lurker,* mutación de los *hidralisc*, que al enterrarse tiene una ataque subterráneo (*subterranean spines*) más letal que la *suken colony* pues afecta a varias unidades a la vez. Y los protoss tienen ahora a los *dark templar* que ya se habían visto en la campaña del *StarCraft* original. Su utilidad varía pues al ser completamente invisibles los hacen muy dañinos frente a los terran. Además la fusión de dos de estas unidades logra el *dark archon,* capaz de inmovilizar varias unidades con *parálisis*, destruir a las unidades con poderes (les quita el maná y les destruye en proporción similar a lo perdido) y, finalmente, el más dañino: apoderarse de cualquier unidad mediante el *mind control* (si te apoderas de un *SCV* o un *drone* puedes tener hasta 400 ó 600 unidades con las otras razas y todos los poderes que te pueden dar los terran o zerg.

Como verás, *StarCraft Brood Wars* solucionó muchas deficiencias del original, creando nuevas variaciones a la estrategia de juego que serán el deleite para aquellos que saben usar y combinar los poderes de las diferentes unidades o simplemente puedes construir un montón de tropas y barrer con la base de tu rival en forma brutal.

CLAVES: En medio del juego presiona *enter* y escribe:

Power overwhelming: invencible
Show me the money: mineral y gas infinito
Black sheep wall: ves todo el mapa
Opertion cwal: construyes rápidamente
Food for thought: *supplies* infinitos

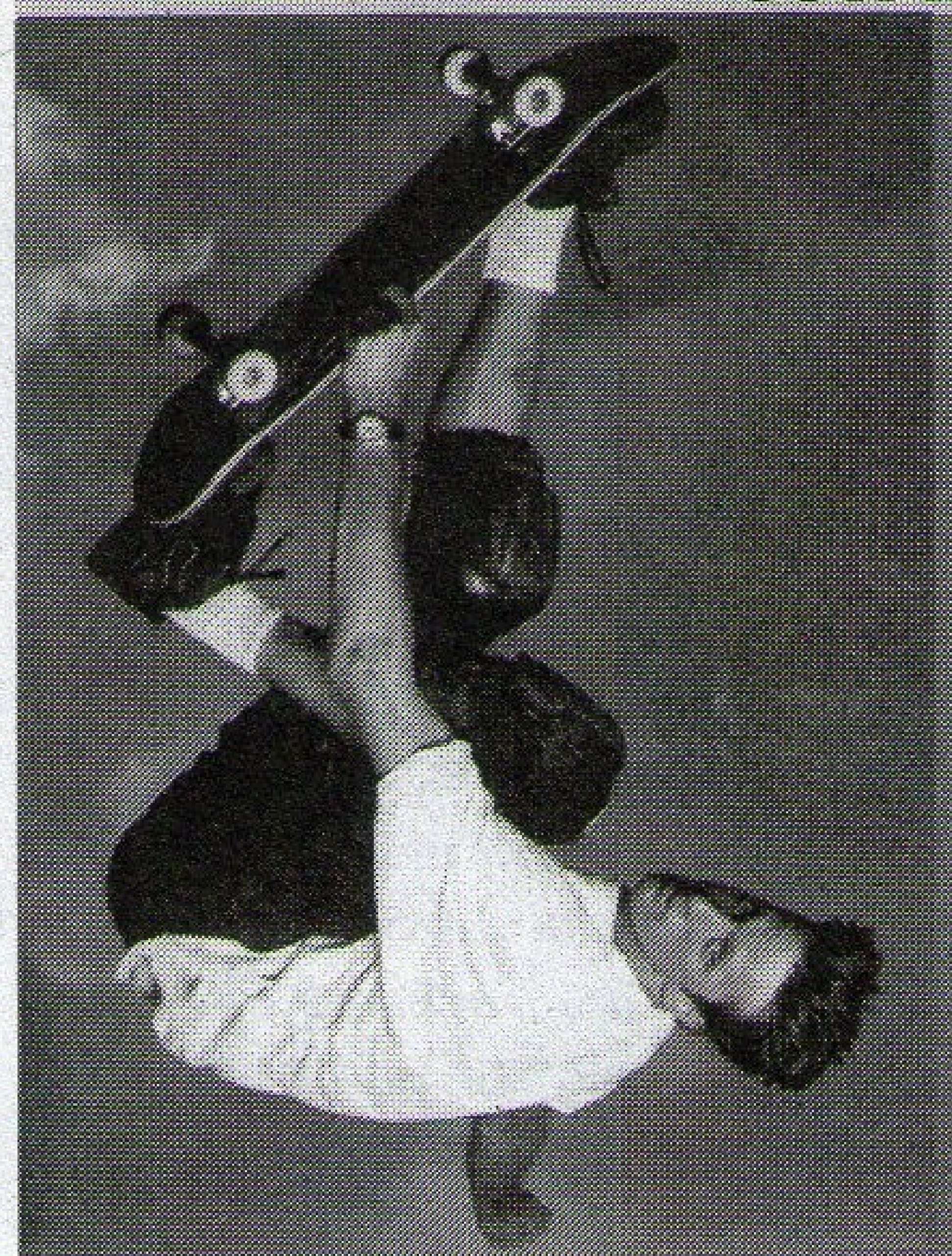
FiGHtERS 95

juego 15 luchadores de la versión original, ellos son Kyo, Benimaru, Yuri, Heidern, Athena, Ralf, Ryo, Terry, Joe, Sie Kensou, Kim Kaphman, Mai Shiranui, Iori, Eiji, Billy Kane, aparte de estos luchadores también podrás jugar con los 2 jefes finales Rugal, Saisiu, aparte que podrás jugar con el **rumor** del juego original *Nakoruru,* que se presenta con todo y halcón.

Tips: La potencia del golpe se determina mediante el tiempo que uno mantenga presionado el botón A ó B, presionando select le bajas la potencia de *maximun* al oponente, los poderes funcionan de la misma manera mientras más tiempo tenga un botón presionado el poder sale más fuerte, para esquivar tendrás que presionar los botones A y B simultáneamente.

Trucos: Al encender el juego y aparezca el logo de Takara presiona *select* 3 veces para escoger a Saisiu y Rugal, para jugar con Nakoruru presiona *select* 20 veces.

THRASHER: SKATE AND DESTROY

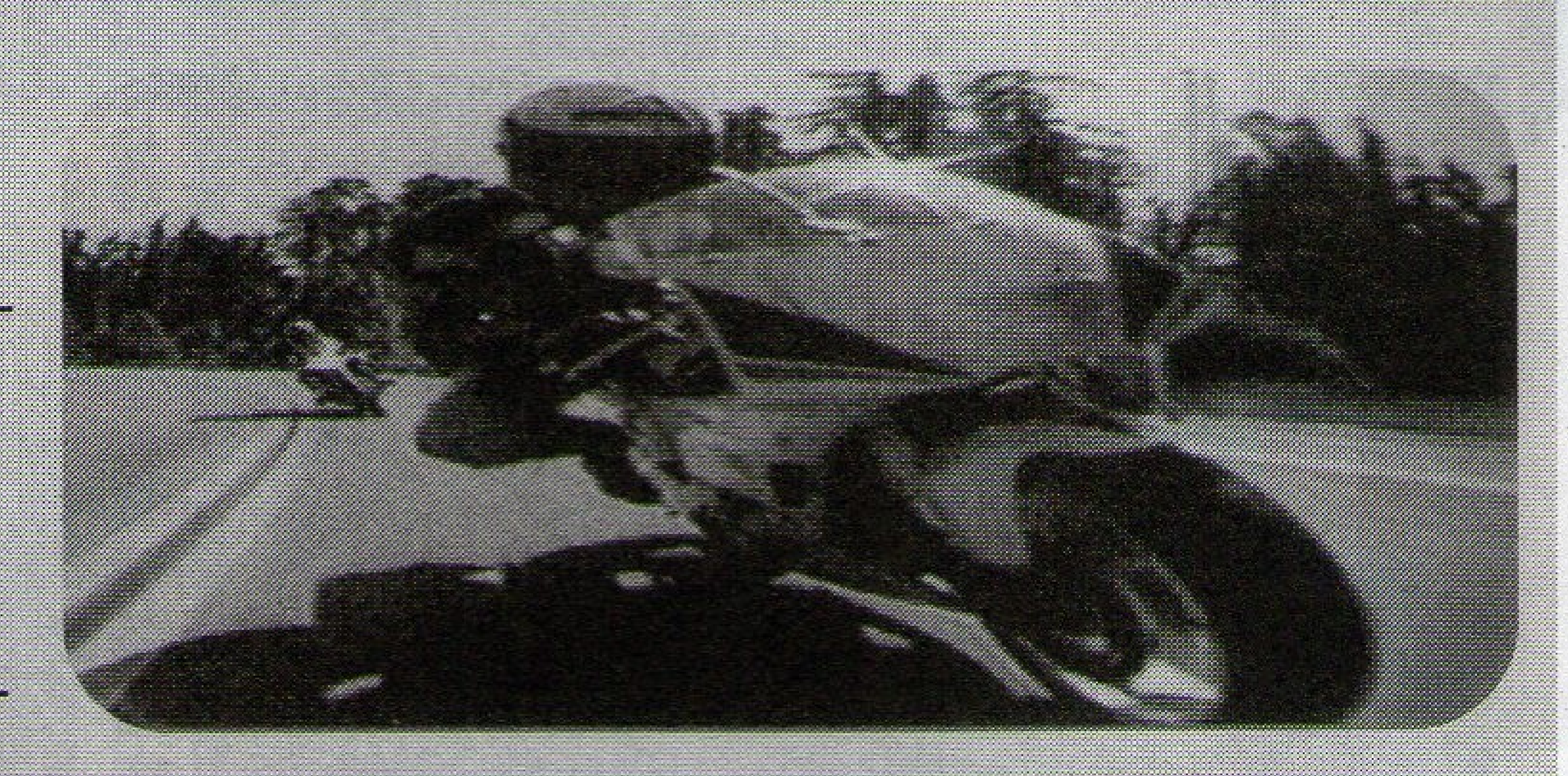


Lanzado por *Rockstar games*. Inspirado en la legendaria revista *Trasher*, este juego llevará a tu casa pura acción de patinaje virtual. Elegirás 6 patinadores en 12 escenarios libres de reglas en ambientes que han sido realísticamente diseñados. En *thrasher* tendrás que sumergirte en las formas más finas y arriesgadas del patinaje, deberás aprender cada truco (hay más de 100) para que poco a poco puedas dominarlos. Todos los ambientes ofrecen elementos interactivos, así que podrás destruir ventanas, reventar carros y muchas veces tendrás que huir de la policía.

octubre y noviembre del 99

2 Road Rash Unleashed

octubre y noviembre del 99



Lanzado por *ArtsTarget Electronics*, *Road Rash 3D* era un juego de carrera imponente, pero muchos entusiastas se quejaron que descuidó la serie, el tradicional combate brutal en las motos. Con *Road Rash Unleashed*, *Electronic Arts* está corrigiendo los errores de las versiones pasadas. El juego está hecho para permitir a los corredores enfocarse más en las peleas con nuevos ataques. *Electronic Arts* también ha reducido el número de bandas de cuatro a dos para hacerle aclarar al jugador quién está adelante o a su lado y quién no es un retador. También agregará alguna acción del *multiplayer* para que dos corredores puedan batallar en un modo a mitad de pantalla (a la manera de *Twisted Metal*). Lo que intriga aún más es el modo en que pone a un corredor detrás de los mandos de la motocicleta y a otro en un sidecar con todas las armas. El chofer dirige mientras el tipo en el *sidecar* maneja el luchador y si ellos no se llevan entonces podrán solucionar sus pequeñas diferencias a golpes. Pero si lo que quieres es algo nuevo entonces puedes jugar como policía intentando atrapar tantos corredores como sea posible antes de la línea de llegada. Ahora, no esperes y entrégate a esta mezcla de dulzura de carrera y combate que antes estremeciera a jugadores por sus días de *Génesis*.

FEAR FACTOR

Lanzado por *Kronos Interactive Published Digital* y por *Eidos Interactive Target* a, Fear Factor busca servir a jugadores en acción/aventura. La vista previa reveló imágenes en 3D del jugador transparentemente con animación de movimiento completo, sumamente parecido al anime. Podrás controlar a tres mercenarios del futuro cuando ellos rastreen a la hija perdida de un líder amenazado por la triada de Hong Kong, pero no hay ningún verso heroico aquí pues su único fin es rescatarla y llevarla donde su padre El juego se condensará con enigmas y trampas, mientras el combate con armas usará la forma de disparos a lo *Resident Evil*. Conocerás el miedo este verano.

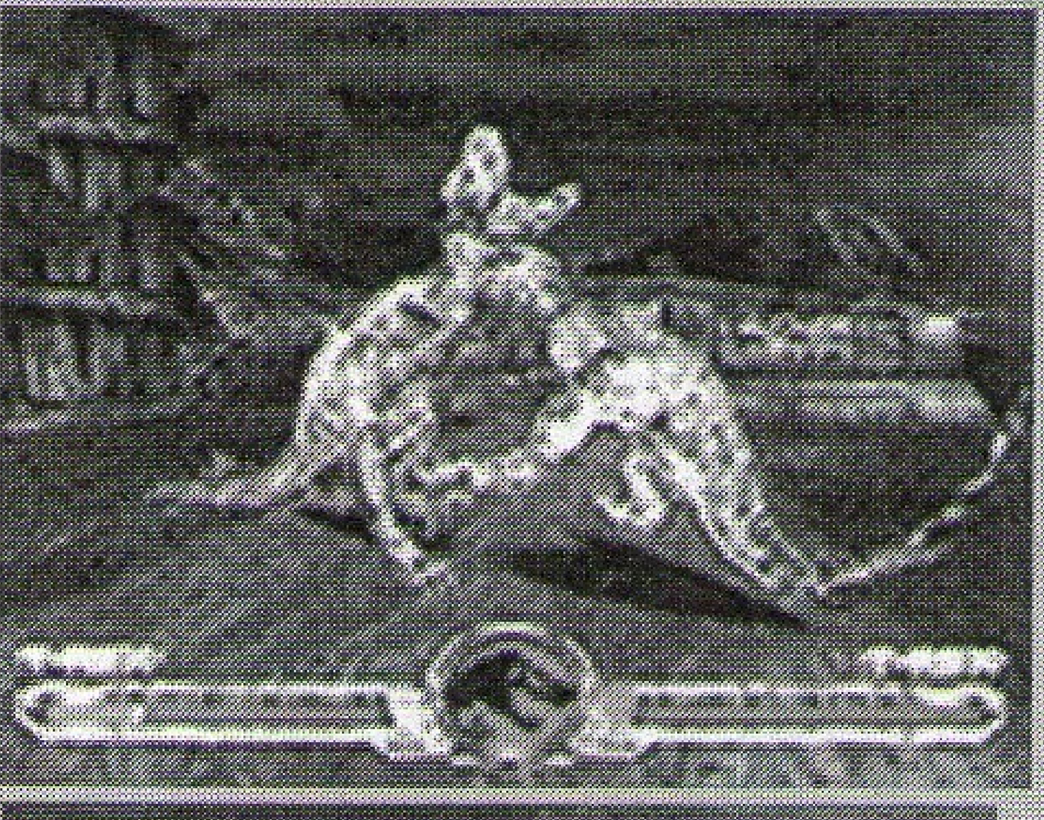


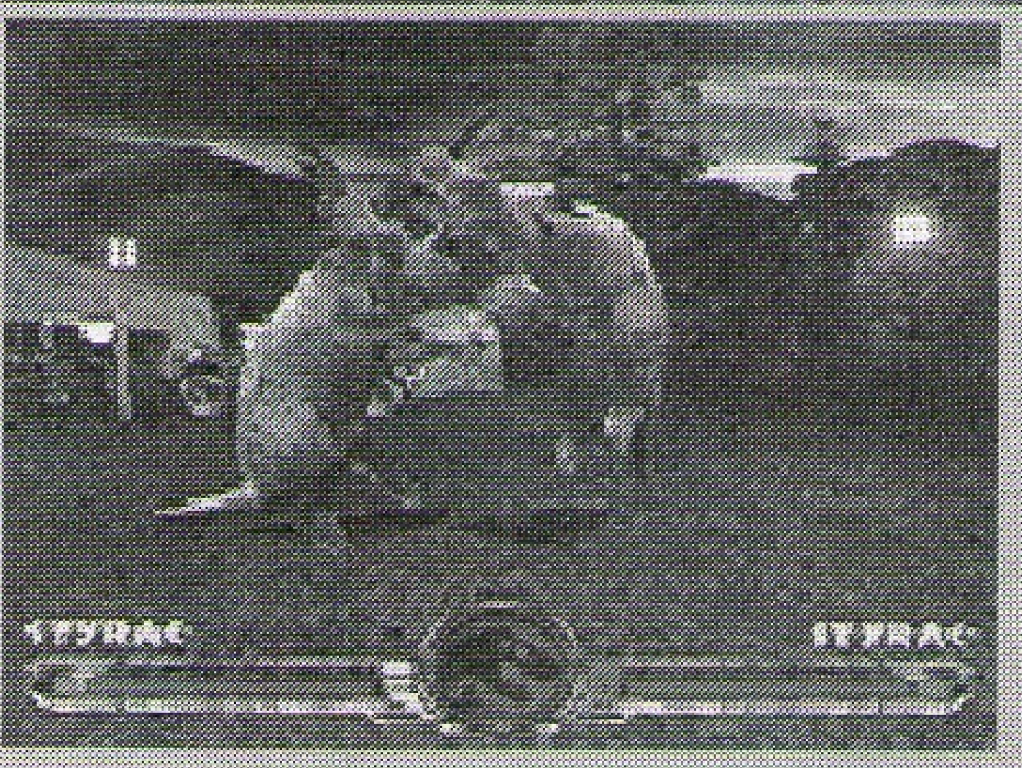
diciembre del 1999

Warpath Developed

fines del 99

DreamWorks Interactive. Warpath: El Parque Jurásico será una lucha entre dinosaurios de cabeza a cabeza en 10 áreas sacadas de las películas, *Parque Jurásico y Parque Jurásico: El Mundo Perdido.* Pero no pienses que el juego sigue la historia de la película: ¡aparecerás tú y tendrás que pagar la entrada al Parque!, además podrás escoger hasta 10 criaturas prehistóricas para una lucha a muerte ensangrentada. Muchos de los sospechosos dinosaurios usuales estarán disponibles, incluso Ankylosaurus, Triceratops, y, por supuesto, el T-Rex.; también estarán presentes los dinosaurios recientemente descubiertos como el Gigantosaurus. En sus fases tempranas, *Warpath* parecía una verdadera carnicería salvaje pues los carnívoros y hervíboros terminaban comiéndose entre sí. Es más, podrás comer humanos y otras criaturas aterradas para restaurar la salud durante la batalla. Si eso no te suena rico, tendrás una barra de poder y así podrás comer a un antagonista. *Warpath* asegura, por lo menos, evitar la extinción rápidamente.





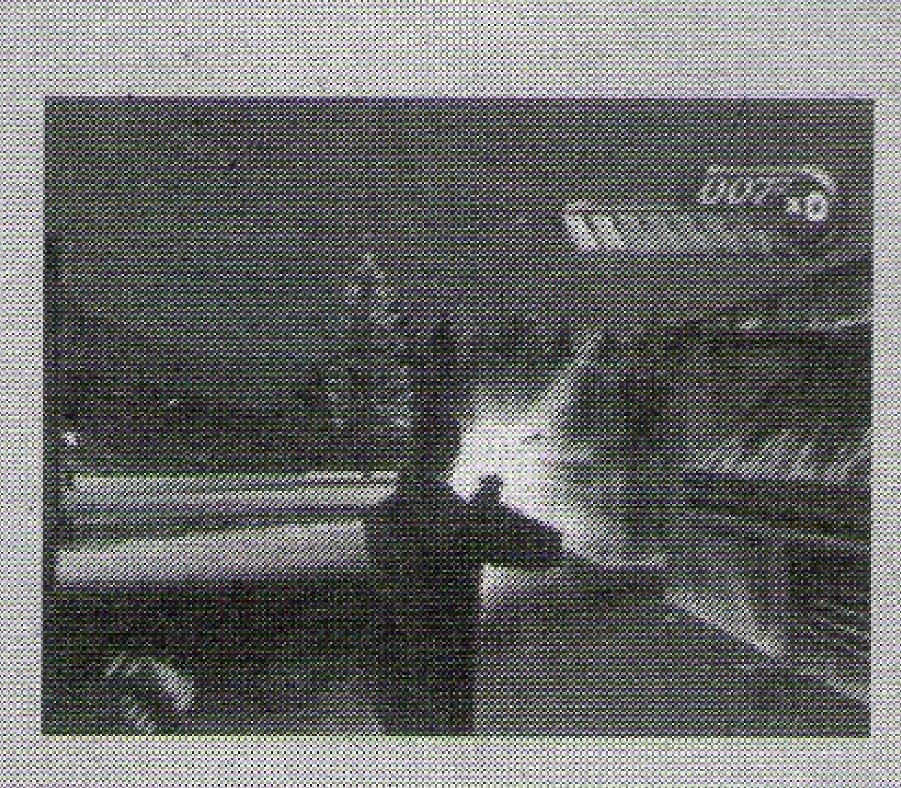
FIGHTING FORCE 2



Desarrollado por *Core Published* para *PlayStation. Críticos* del *fighting force* original lo describieron como un juego de aventura lateral (tipo *Final Fight* de *SNES*) normal repetitivo, pero para contestar a esas críticas se ha desarrollado una nueva jugabilidad. Primero no usar tres personajes principales y centrar solamente *fighting force 2* alrededor de Hawk y segundo se estan agregando más elementos 3D. El juego aparecerá simultáneamente para *PlayStation* y *Dreamcast* este año. La continuación ofrecerá interacción con más armas, objetos y enemigos. El juego está diseñado para nueve mundos, con tres o dos niveles en cada uno.

Tomorrow Never Die

finales del 99





Lanzado por *MGM* . De las 10 misiones ofrecen acción 3D similar al juego de *Syphon Filter.* Usando una perspectiva de tercera persona se puede correr, ametrallar, salir furtivamente, rodar, e incluso luchar mano a mano. Aunque cada misión tiene varios objetivos puedes completarlos en cualquier orden, varias misiones reflejan escenas de la película. En ciertos puntos, jugarás como *Wei Lin*, el agente chino. El juego ofrece un *deathmatch mode* además del modo para un jugador. Junto con la acción de las armas podrás defenderte de los enemigos con la pértiga cuando esquíes; también podrás colocarte detrás de la rueda de un automóvil para algún impulso de gran velocidad. Además *TND* ofrece dispositivos de rastreo, satélites y cámaras. El juego tiene su porción de *regular* armamento, además de tu Walther PPK fiel, puedes adquirir un AK-47, M-16, y un rifle de francotirador que te permiten hacer subir verticalmente en blancos distantes.

TRUCOS, TRUCOS Y MÁS TRUCOS

Command & Conquer: Red Alert Retalation

Primero sólo usa el botón ○ y sitúalo en los *team* con el △ en las siguientes secuencias:
1000 créditos: X, X, □ y ○ ,○ , ○.
Bomba atómica: ○ , X, ○ , ○ , X y ○
Pasarse de nivel: ○ , ○ , △ , X, X, y □.
Revelar mapa entero: △, △, X, ○ , △ y □.

Duke Nuken: Time to Kill

Inmortalidad: Pon pausa, presiona L2, R1, L1, R2, arriba, abajo, arriba, abajo y 2 veces select.
Todas las armas: L1, L2, arriba, L1 L2, arriba, R1, derecha, R2, izquierda.
Armas infintas.Izquierda, derecha, izquierda, derecha, select, izquierda, derecha, izquierda, derecha, select.

Spawn: The Eternal

Saltar de fase: Presiona pausa, manten presionados (MP) L1+R2+L2+R2 y presiona △ , x, □, ○ ○ ○.
Recuperar magia: Presiona pausa, MP L1+R1 y presiona △ , ○ , x, □, △, ○
Recuperar vida: Presiona L1+L2.

Syphon Filter

Seleccionar misión: Pon pausa en el juego, ve a Options y presiona X, ve a Select Mission, manten presionado izquierda y presiona L1 R1, select, □, X.
Todas las armas y municiones infinitas: Pon pausa en el juego, ve a Weapons y manten presionados derecha+ L2+ R2+ ○ + □ + X, en ese orden.
Super municiones: Pon pausa en el juego, ve a Weapons y presiona X. Ve a Silenced 9mm y manten presionados izquierda+ L1+ R2+ □ +X, en ese orden.

Tomb Raider

Acabar una fase: Durante el juego presiona select, ya en la pantalla de inventario presiona L2, R2, L1, ○ △, L1, R2, L2.
Todas las armas: En la pantalla de inventario presiona L1, △, R2, L2, L2, R2, ○ , L1. Sal y regresa a la pantalla de inventario y tendrás todo.

Tomb Raider II

Todas las armas: Coge una bengala, paso adelante, paso atrás, tres giros en el lugar en cualquier dirección y salto hacia atrás.
Saltar de nivel: Casi idéntico al anterior sólo que el salto final debe ser hacia adelante.

Tomb Raider III

Saltar de fase: Durante el juego presiona rápidamente L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2. Si lo haces correctamente Lara dirá «Nope».
Todas las armas: Durante el juego presiona L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2. Si lo haces correctamente Lara dará un grito.



...DEBERÁS
DEVORAR SUS ALMAS...

LEGACY of KAIN™
SOUL REAVER

CRYSTAL DYNAMICS
EIDOS

www.crystald.com
www.eidosinteractive.com

Te quedaste atrapado en algún nivel, te faltaron secretos por descubrir o simplemente quieres humillar a tus amigos con combos imparables, sólo tienes que contactarte con la central de trucos y estrategias más amplia de todo el país en :

paul-phoenix@starmedia.com

También puedes enviar un e-mail pidiendo inscribirte a vjuegos-subscribe@egroup.com y espera la respuesta así podrás formar parte de la red de videojuegos con más información.

